2010年末商战即将展开！1个月倒计时启动！

震撼价6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.287

攻略人行道

超长流程攻略《黄金太阳》
完美攻略《战神 斯巴达之魂》
无障碍上手攻略《神鬼寓言3》

比赛活动：《WE2011》比赛确定最终日程，11月28日开战！

无双报道

真三国无双6
梦幻之星P2无限
超级机器人大战L
侍道4
皇家骑士团2
GT赛车5
最终幻想纷争012
战国无双3Z

特别策划

赤银告诉你什么是Otaku
——闯关族宅人口普查

3DS发售预热

专业解析新掌机的各方面参数

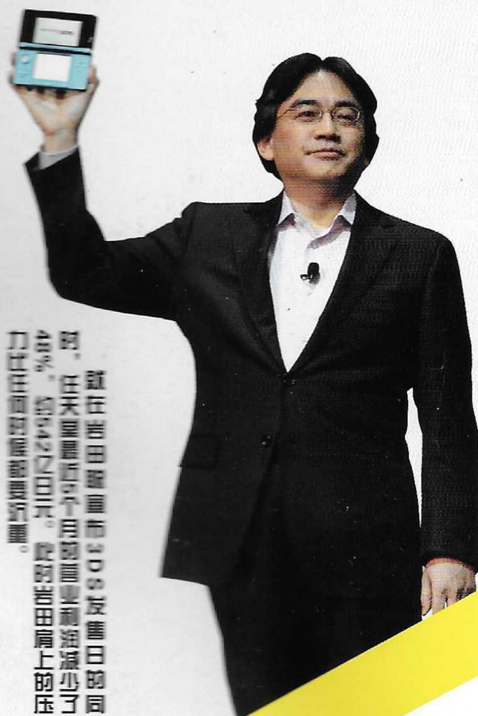
2010年11月下 总287期
ISSN 1006-5032





价格篇

任天堂官方宣布的3DS价格是25000日元（折合人民币2000元左右），这个数字充分体现了任氏老店的传统。目前达到25000身家的主机有SFC、N64、NGC、Wii，而掌机不管是GB系列还是DS系列都一直在15000以下徘徊，跻身25000身价的掌机这还是破天荒头一回。根据日本任天堂官网进行的调查，有51%的玩家认为价钱公道，也有44%的人认为太贵，游戏店方面认为价钱高的也占高达37%。11月2日，我朝某知名不具网友爆料说，行货3DS已经被挂上生产线，很有可能2、3月份上市，价格会在1800人民币左右，无独有偶，当日神游公司也在微博上表示，3DS会在大陆发售。



就在岩田聪宣布3DS发售日的同时，任天堂最近6个月的营业利润减少了62%，约合42亿日元。此时岩田肩上的压力比任何时候都要沉重。

用家用机的价格玩儿掌机，任天堂的招儿越来越玄乎，于是就有了网络调查中将近一半的人觉得价格高，任天堂的借口也理直气壮，裸眼3D技术处于研究阶段，我们要承担很大的风险，而且我们投入了等价的人力物力财力，从前些日子的试玩体验会上看到的试玩影像中，大家心里其实都对3DS一直当做宣传口号儿的裸眼3D技术有了谱儿，真3D还是伪3D当然要等机器拿到手之后再下定论，因为视频是看不出实际的3D效果的。

任天堂官网上对3DS的留言已经超过2000，与价格有关的留言摘录如下，看看大家都是怎么想的：“机能丰富，所以只能这么贵没有办法”——某32岁自由职业者，“裸眼看3D，就凭这，就值2万5”——某18岁学生，“就算买了个3D相机吧，超值啊”——某39岁白领，“站在NDS的玩家层考虑，必须要降到2万以下，必须的”——某33岁自由职业者，“作为玩具太贵了，作为成人用品倒是合适”——某34岁公司职员，“比我预计的所有价格都高”——某22岁公司职员。综上所述，有钱的表示不差钱，没钱的、觉得肉疼的，希望能降到2万以下，这个并不过分的要求估计要实现的话，戏不大，因为你们面对的是一个敢于在光盘媒介横行的年代还用老式卡带的厂子，一个生产的主机不是1万5就是2万5的厂子，一个曾经辉煌的厂子，就凭这，他就敢不降。不过，经过我朝精英玩家的权威人士分析，3DS在发售一段时间以后肯定会降价，所以觉得价格高的民那，我们还是洗洗睡吧，省省力气，面包会有的，晚点玩儿就是了。

游戏店方面的留言：

东京两家游戏店——“再降个2、3千比较合适”“人手一台恐怕没戏，略贵、略贵。”佐贺县游戏店——“作为掌机太贵了，不过从功能上来看，倒是还行。”长崎县游戏店——“2万以内吧还是！”静冈县游戏店——“比Wii还贵，有没有搞错啊！”兵库县游戏店——“合适，不过话虽然那么说，你得让人家觉得物超所值。”如果说玩家的意见不够中肯，看看游戏店店主们的留言吧，几乎还是清一色的价格偏高。

游戏业界权威人士的分析：

任天堂官方宣称2011年内3DS的销售目标是400万台，不过日本游戏业界的某权威人士表示，对这个数字表示担忧，因为直到目前，3DS都不愿与3G手机网络进行合作，而是使用传统的无线通信方式，而在欧美这样的通信方式却很少见；另一方面，不仅是3DS，所有的掌机都感受到了3G手机游戏带来的冲击。

3DS





3DS发售日确定，让很多人松了一口气，除了任天堂的铁杆粉丝以外，很多对之抱有兴趣的玩家因为对3DS还不是很了解，所以还处于观望阶段。下面就将以价格、发售日、游戏和机能这4方面为重点，向玩家朋友们介绍一下日本任天堂官网上关于3DS的一些玩家留言和游戏店店主的留言，希望这些信息能成为大家以后购机的参考。最后还有一段以“某日本7人记者团在试玩3DS之后的文笔大赛”为主题的小品文，用另一种方式阐述了不同阶层对3DS的看法。

发售预热

——新掌机各方参数和意见汇总



发售日篇

3DS的上市时间是2011年2月26日，也就是说4个月后，日本的游戏店铺就全面铺货了，但是就在任天堂宣布主机的发售时间后，就马上有媒体质疑发售日会不会延期？任天堂方面却没有就发售日延期问题进行正面回答，只有之前放出的226这样一个声音。当然这其实不能不考虑到“年末\年初商战”的问题，那么这里不妨先介绍一下“年末\年初商战”，圣诞节会有一个消费高潮，而圣诞之前则是萧条期，电视游戏相关产品这几年一直走低，根据去年、前年的资料，12月14日之前的销售相较07年来说，只有当时的45%——60%，而任天堂的DS掌机受到的影响却不大，再则，日本退休金的发放日是12月15日，这也成为给晚辈们购买礼物的一个契机，新年的消费旺季就不用多说了，所以这段时间被统称为“年末\年初商战”，大家都打出“打折”“优惠”等口号来进行兜售。3DS的发售日却错开了年末商战的时机，所以很多游戏店主都表示3DS的发售日比预想的要晚很多。

玩家留言：

“最初得到消息的时候，我就觉得应该会是2月左右发售”——某29岁公司职员，“比期待的时间稍晚，不过正因为在考试之后发售，才让我高兴。”——某15岁中学生，“如果加入年末商战的话不知道会怎样……”——某15岁中学生，“NDS现在依然有很高的人气，要是再延后一点发售就好了。”——某26岁公司职员。

游戏店方面的留言：

“考虑到出货数，如果在年内发售的话确实让游戏店很为难”——兵库县游戏店，“好像给人的印象是特意避开年末商战，如果加入年末商战的话，2万5也不觉得贵”——京都游戏店，“考虑到明年的春假，2月发售倒是比较早”——静冈县游戏店，“应该投入年末商战的”——东京都游戏店，“2月正是不太忙的时节，这时候发售很对”——兵库县游戏店。

游戏业界权威人士的分析：

原本有消息称北美会在11月发售，不过那只是谣传罢了，“明年2月后半发售”的消息颇令很多人感到意外，正如留言中体现的一样，大多数人都表示“比预想的要晚”，而历年都格外重视年末商战的任天堂，这次并没有让3DS加入战列，而是稍微拖后发售，错开年末年初时段也从一个侧面证明了其对3DS抱有的信心；还有一个原因，就是年末有很多游戏大作上市，如果能够避开这些人气大作，对3DS也是一个很好的事情。



3 游戏篇

截止到10月，确定在任天堂3DS主机上发售的游戏共有76款，涉及包括任天堂在内的共28个游戏公司，而且人气作品如《生化危机》、《合金装备》也早就宣布已在开发中，但是在3DS发布会上，岩田社长也发表了为什么“任天堂主机上只有任天堂制作的游戏大卖”的演讲，强调了目前任天堂所面临的危险，这也就能解释为什么之后的发布会上以介绍别家游戏为主，而自家游戏只是一笔带过或者根本不提了。

最受关注的游戏之玩家篇：

第一位、合金装备；第二位、塞尔达传说；第三位、马里奥赛车；第四位、生化危机；第五位、雷顿教授与奇迹的假面。

最受关注的游戏之店家篇：

第一位、马里奥赛车；第二位、生化危机；第三位、合金装备；第四位、雷顿教授与奇迹的假面；第五位、新·光神话。

玩家留言：

“看到游戏发布的榜单之后，有好几个都想玩”——某17岁高中生；“核心玩家和普通玩家的要求都能满足的样子”——某19岁学生；“在主机发售前就已经预定了游戏这还是第一次”——某21岁自由职业者；“说实话咱对3D不是很期待的说”——38岁自由职业者；“各厂的有名游戏都被拿出来了呢”——某35岁自由职业者；“现在的游戏也不是不做成3D就不行啊”——某29岁公司职员；“感觉动作游戏太多了，我还是喜欢内种悠闲的慢慢玩的游戏”——某33岁中年男子；“老实说对3D不感冒，不过倒是有很多期待的游戏系列呢”——某31岁家庭主妇；“3D还是要自己看一看才知道啊”——某32岁无业游民。



游戏店方面的留言：

“各大游戏厂商都把当家作品摆出来，很期待哇”——东京游戏店；“人气系列作的3D版有可能变成完全不一样的游戏呢”——青森县游戏店；“现在凑份子的游戏太多了，不过到底会怎样还要看以后，都是未知数”——佐贺县游戏店；“加盟的游戏厂商们的数量真是渗人啊”——爱知县游戏店；“就现在发表的部分来说，海了”——神奈川县游戏店；“大家都是嘴上说，没见游戏啥也不信”——大阪游戏店；“不用咱这双老眼鉴定一下的话很难说，如果没有一个像DS脑锻炼那样的游戏的话，我估计要火？没戏！”——爱知县游戏店；“发售前就看到介么多的游戏，我滴天那！”——东京游戏店。

游戏业界权威人士的分析：

从这次的任天堂发布会上发布情况的表现来看，他们这次要对游戏粉丝们使用“认真对待”技能了，根据就是介绍的第一页是CAPCOM的《生化危机》和KONAMI的《合金装备》，而任天堂的《任天狗+猫》、《新·光神话》则被摆到了次页，光是摆出这个姿态也是很难得的。



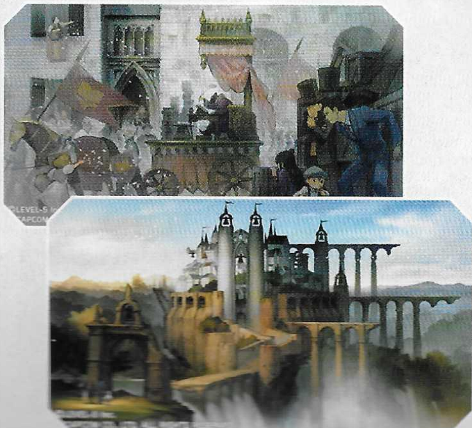




4 机能篇

之前早就公布的“裸眼看3D”被传的沸沸扬扬已经是家喻户晓，这次将介绍一些3DS的其他功能，比如擦肩通信、下载服务和内置软件等等。

擦身通信：提到擦身通信，人们首先想到的就是《勇者斗恶龙IX——星空守护者》，打开游戏以后扣上盖子带出去，和随身经过的同样开着机子的人完成通信交换，这个机能也被3DS完美继承，并且不用开启游戏，只要是以前玩过的游戏可以进行同时擦身通信，发生擦身通信之后会有列表告之，大大提高了通信的便利性。



内置软件：

3DS内置了很多软件，号称功能强劲，即便不玩游戏也能自娱自乐。首先玩家可以利用Mii头像，既可以从原始头像中选择，也可以使用摄像头进行自动生成；合体功能则是3DS特有的机能，使用外接摄像头和内置摄像头同时拍摄照片后，可以同时进行合成，制作成合体照片，把两张不一样的人脸合并到一起；使用附赠的专用卡就可以启动AR游戏机能，据官方宣称3D性能拔群。

下载服务：

下载服务充实也是3DS的一个特点，以前在GB、GBC上玩过的游戏，都有一些宣布会进行3D立体化，而且被加入到网络配信列表中。不过官方正在研究如何使下载网站更加人性化、轻便化。

即时通信：

3DS会自动通过Wi-Fi进行搜找，所以新情报和免费游戏会第一时间自动更新，而且目前正在与日本电视台进行商谈合作计划，有可能享受到免费3D影像下载服务。

玩家和游戏店最关注的机能：

第一位、裸眼3D（1805票）；第二位、外接相机（572票）；第三位、机能扩张的擦身通信（542票）。

玩家留言：

“即使没有最拉风的裸眼3D功能，我也会买，功能很强大嘛”——某24岁公司职员；“游戏会变得很广阔吧，我猜”——某27岁公司职员；“小游戏应该也很好玩吧”——某35岁公司职员；“除了3D以外，有很多多余的机能，恕我直言”——某19岁学生；“有些机能只有一部分人会用到”——某26岁自由职业者。

游戏店留言：

“作为一款掌机，内容太多了”——东京游戏店；“即时通信对社会人来说太棒了”——琦玉县游戏店；“机能多当然受欢迎，不过要都能掌握的话就好了……”——佐贺县游戏店；“以3D功能为首的机能丰富啊，让玩家有种出了新产品的错觉”——静冈县游戏店；“机能多这真的很好，不过作为卖家，不用软件也能玩这真的是很妙”——东京都游戏店。

游戏业界权威人士的分析：

其实除了3D功能以外的任何一种功能都很受关注，尤其是擦身通信，早在以前的掌机上就爱不释手了，再加上3D立体感的功能，用语言真的很难描述内种随着游戏身体一起晃动的心情。





意见汇总

部分有幸参加3DS发布会的记者们在参观并体验了闻名已久的裸眼3D技术以后，都发出了“盖世无双、十分霸气”等类似的感叹，大家相约一定要把这件惊天动地的大事件书写成文。

记者小O回忆当时试玩现场那“惨绝人寰”的景象时，简直就像《丧尸围城》的宣传语描述的那样，“所有人的眼睛都冒绿光儿”，死盯着眼么前儿内试玩展台。虽然现场的秩序井然，但是每一个排队等候试玩的人都在脑中补完了“加三儿”、“（向前面的人）吐口水”、“丢矿泉水瓶儿”等高难度技术动作。一旦玩儿排到了3DS，瞧这个把着机器不撒手啊。当然也有内种小市民心理的人，拿着3DS可劲儿地耳，不禁让人大跌眼镜。

萝卜白菜各有所爱，记者小M刚走下3DS试玩展台，就急匆匆一路小跑儿朝着“擦身通信粉丝团”登记处赶去。小M性格孤僻、内向，虽然不注意个人卫生，但是人真的不错，因为工作繁忙经常外出的原因很难找到伙伴说说话儿，在他的心里，其实生活早就定格在他进入社会的那一天，他最经常的小动作就是拿出一个陀螺在地上转一下，看看自己到底是身处游戏世界还是真实世界，不过以前的DS“擦身通信”功能让他知道自己并不孤独，打开通信以后，每天都能收到新情报、新资源，心情好了、胃口也好了，人也比以前开朗了许多。这次，当得知3DS的“擦身通信”变得更方便以后，脸上笑开了花儿，中午吃的韭菜叶儿粘在牙缝儿上都浑然不知，“擦身通信”……让他更自信！

小K是7人试玩记者团中文笔最好的，按照之前商量好的“不许重样儿、否则吃喝费用不能公款报销”的约定，虽然小O和小M写的已经足够好，但是小K表示毫无鸭梨。于是一篇以“即时通信功能好”为标题的作文就这样展开了：你还在为找不到你的另一半而烦恼吗朋友！你还在为如何向他\她表白而闹心吗朋友！看这儿！（手指3DS的大屏幕），每天都有海量信息随时更新，不出门儿也可以知道今天早市的带鱼涨了几毛（误），邻居老王买的处理大白菜来自何方（大误）；更重要的是，如果想和某男\女进行即时聊天儿，再也不用使用内款烦人的企鹅了，只需塞给他\她一个3DS，心动不如行动！请速速拨打下面出现的电话，前10名还会享受优惠哦。

F是个愤青儿，平常就撅着个嘴瞅什么都不顺眼，刚才试玩3DS的时候他就一个劲儿的嘬牙花子吧唧嘴。“对不起我是任黑，一个坚定的PSP爱好者，虽然组织上安排我来这里试玩、参观、学习、报道，但是最后一刻理性还是战胜了我的头脑，并不是3DS的掌机不好，恰恰相反我觉得它们会占有绝大部分的市场，但是怎么办呢？我就是一个任黑！我说完了”——估计日本XX总菊看见自己派出的这帮记者枪手团里居然有这么一位忠肝义胆的索饭，鼻子横是都得气歪了。

W——重度游戏上瘾者+成语爱好者。“我还没回过味儿来呢南辕北辙，这种3D效果的感觉我还是头一次体会负荆请罪，如果能花钱再体验一次的话我肯定头一个点头狐假虎威，说实话我一般玩儿3D游戏的时候都先吃晕车药可是今儿忘了前车之鉴，所以我刚才肚子里翻江倒海的一个劲儿往上顶雪中送炭，不过3DS的魅力比不带过滤嘴的大前门还带劲水落石出，以至于直到现在我都忘了自己还有晕车这毛病了胸有成竹，嘿！绝了乐不思蜀！”

O是7人团队里唯一的女性，她是腐女，恶趣味是即时CP，嗜好是声音控+声优控，天天挂在嘴边的就是“XXX是我的真命！”之类的，可是试玩现场声音嘈杂，而游戏的音量又很小，于是……“刚把3DS拿在手上的时候我就开始猛摇3D摇杆、乱按十字键、狂点AB钮儿，我知道边儿上内工作人员一直楞个儿我，姐就爱这么玩儿！姥姥！”

H——日本XX总菊7人记者3DS试玩团组队前才临时安插进来的，对他的底细大家都不太了解。“刚才玩儿的时候感觉还行，不过3D效果感觉没想象中的好，关于3DS我就说这么多吧。我知道你们对我有疑问，你们都是九牛二虎才争取到的这次试玩机会是吧，你们还别不服气，我爸是XX，我就过来玩了怎么着吧你们！”

关于3DS的日本玩家留言

总之很期待就是了，真想早点儿摸一摸。

——（19岁学生）

咱对会同捆发售什么游戏表示灰常关注！

——（14岁学生）

我有很多想说的话，不过最想说的就是3DS一定会大卖，发售日的时候，任天堂一定会准备的十分周全的。

——（35岁公司职员）

不知不觉，已经到了3D时代了啊，以后3D游戏就是主流了吧。

——（26岁公司职员）

NDS已经很普及了，想让3DS也同样普及的话，首先应推出更多的3DS专用游戏，而不是向下兼容玩DS游戏。

——（21岁大学生）

我希望能屏蔽烧录卡那样的非法软件！

——（29岁制造业）

从来没见过这么厉害的主机。

——（30岁公司职员）

价格太贵了，不过我还是会买，任天堂的机子信得过。

——（19岁大学生）

能玩以前的老游戏这点让我很心动，要是有能让我吃惊一把的原创游戏的话……总之我还是非常期待的说。

——（35岁公司职员）

主机的颜色再多点就好了，最好是有白色和红色，这两种颜色我最喜欢了。

——（23岁自由职业）

任天堂主机上只有任天堂自己的游戏卖得好，所以3DS上的游戏到底会怎么样我们还是想拭目以待。

——（23岁公司职员）

游戏软件方面，希望价钱能和DS的游戏价格相当。

——（20岁自由职业者）

擦肩通信机能加强了，能跟更多的人交换信息，所以啊，如果有手机功能切换的话就更好了，另外，希望有方便的充电器用。

——（23岁学生）

希望能在3DS上玩到以前SFC的老游戏，太赞了。

——（21岁自由职业者）

真想早点经历发售日，亲眼见证游戏历史改变瞬间。

——（18岁高中生）

关于3DS的我朝玩家留言：

居然卖2万5日币，坑爹呢这是?

——匿名

正常，主要是扩展功能多，我指的不是多媒体，而是网络虚拟社区之类。对我们来讲有点高，因为“天”朝享受不到那些服务，如果只就单机玩游戏而言，稍微高了。

——Gamemaniac

3DS嘛最好屏幕、电量再大一点点，可视角度再多一点，外观设计感在强一点点，价格再便宜一点点，发售日子再快一点点，破解最好快很多点点！

——浙江网友

它里面语言中有简体字文吗? 没有的话，繁体也OK。

——浙江网友

这个……会有锯齿吗?

——某网友

大家想一想，当你走在大街上或者正在乘坐地铁，周围的人都在玩着PSP或PSP2或PS3这些造型时尚功能全面性能强劲的机器，而你却从包中掏出这么一台造型怪异奇丑无比的机器旁若无人的玩耍起来，你能想得出PS众会用一种什么样的眼光看你吗? 你难道不会被他们觉得自己是个怪人吗? 我觉得世间没有比这更加丢人的事情了，所以从这点看3DS在天朝注定不会流行，PSP在下一个10年依然会是霸主！

——预言帝

3DS敢和PSP拼全球总销量吗?

——无知帝

3DS的GPU多边形绘绘体弱于PSP一半（16：30），强上NGC10%（16：13），整体性能理论上是PSP GO/3000的8倍可惜频率锁定至200，导致性能大幅度降低，价值规格缩水以及3D显示，最终性能仅仅达到了Wii级别。

——技术帝

3DS技能可以完美模拟，PS3和Xbox360并且支持画中画功能，它是一台能看视频的MP4，他是一台能听歌的MP3，它是一台能玩游戏的PSP，不要三四千不要一两千只要九九八，你还在等什么?

——广告帝

如果3DS上不安装我们的即时聊天系统，我们就只好再做出一次艰难的决定了……

——某聊天软件

3DS挑起的战争：

从首发游戏《山脊赛车》的截图就可以看出，和psp的是同一款，画面明显不如psp，3ds的显示机能只有psp一半，果然是任天堂风格！

——我屏大我自豪

楼上哥们，这只是初期游戏，你还拿首发里比较差的，做人需要这样吗?

——天堂任鸟飞

按照1楼的理论，PSP的《勇者别嚣张》、《FF2》那画面，NDS秒杀PSP十条街！

——见索饭拿棒打

你们聊的似乎很高兴，但别忘了如果机能越强，破解难度越大，如果3DS性能真像11楼说的甩PSP十条街，那么破解难度也会甩PSP十条街，甚至超越PS3的破解程度，毕竟老任不是傻蛋，等出了你们准备红着眼看别人玩吧，呵呵。我嘛无所谓，双机，出了破解就买，不破解就不玩

——双机制霸

让奎爷冲出PSP，马里奥冲出3DS，大家PK一下不就得了。

——菊花么么

我朝看法：

我朝人民生活水平日益提高，GDP大幅、继续、猛烈上涨中，所以介点芝麻小钱在我天朝众民眼中，多大点儿事儿啊！虽然进入11月以后，各种消费品的价格均呈上涨趋势，但是随便问了几个P民，他们都表示不发售则已，一旦发售一定会对3DS使用碾压战术，收拾收拾家里内没用的小推车儿，争取收他个10几斤，就按原价儿收！都不带砍价儿的！

THE END



PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER

《胜利十一人 2011》比赛 11月28日鸣锣开战

顶级球队将在你的手中诞生！所有喜欢足球的玩家们，我们来痛快地踢一场吧！

《胜利十一人2011》推出已经有一个月的时间了，大家都准备好了吗？还没有的话也不用着急，我们的比赛11月28日开始，你还有时间哦！


报名方式： 加QQ号：**715086055**，昵称：电软WE赛报名。写清自己的**真实姓名**还有**联系电话**，即可。报名参赛不收取任何费用。


报名时间： 报名QQ的在线时间为：**11月26日**之前，周一至周五，上午10点到晚上5点。其余时间也可报名，但需要等到在线工作时间才会确认，大家尽管发出加QQ号的申请即可。
比赛时间：11月28日（星期日），**上午10点**正式开始，请各位选手**9点半**到场进行抽签。比赛前一天，我们会以手机或者QQ的方式通知所有选手，以免延误比赛。


比赛地点： "松下电器（中国）有限公司北京展示分公司，Panasonic Center Beijing展厅"。具体地址为：北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层A区Panasonic展厅。
比赛细则：比赛游戏为Xbox360版《PES 2011》，比赛采取淘汰制，4强之前的单场比赛时间为**10分钟**，4强赛、决赛以及第三名争夺赛单场比赛为**15分钟**。所有比赛有加时赛和点球，加时赛采用**银球制**。所有比赛球员状态设为**正常**，单场比赛换人人数为**3人**，比赛当中只有死球状态下才可以选择暂停，每人每场**最多五次**，每次最多**一分钟**。另外，禁止选手以挑衅言语等方式干扰对方选手，观战玩家不可以有明显干扰选手比赛的举动。


奖项设定： 1、**所有到现场观战的玩家**都将有机会获得由松下电器提供的精美礼品一份（共抽出**10名幸运观众**，每份礼品价值100元）。
2、决赛冠亚季军的奖品分别是：
冠军：松下电器高档电动剃须刀一部（价值1000元）
亚军：松下电器精美无绳电话一部（价值600元）
季军：松下电器智能电动牙刷一部（价值400元）
第4至第8名：《电软》限量制作纪念金币一套（价值200元）


备　　注： 欢迎广大玩家前来观战！即便不参加比赛，也希望大家能够一起参与进来！《电软》小编们将全部到场！！别忘了还有抽奖活动哦！！





GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.287
封面图：《神鬼寓言3》
2010年 11月下

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS

GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 287

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



一手催生《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等知名系列游戏的CAPCOM开发统括本部长稻船敬二，于10月29日在公司的博客上宣布将辞去CAPCOM以及其子公司DALETTO的社长职务。其今后的去向目前还没有公开。

SONY®

Sony发表2010财年第2季度业绩，游戏部门收益大幅改善

本刊讯　Sony集团于10月29日公布了2010年度第2季业绩报告，其中集团总营业额为1兆7332亿日元，较去年同期增加4.3%，营业利润由去年同期的326亿日元亏损大幅改善为687亿日元盈余，税前利润为627亿日元，纯利润为331亿日元。

Sony集团2010年度第2季连结业绩
统计期间为2010年7月1日~2010年9月30日
●营业额1兆7332亿日元（增长4.3%）
●营业利润687亿日元（增长1013亿日元）
●税前利润627亿日元（增长797亿日元）
●纯利润311亿日元（增长574亿日元）

细致到游戏部门，其营业额为1710亿日元，较去年同期减少12.9%。虽然PS3硬件与软件销售状况良好，但仍受到PSP硬件与PS2软件销售减少的负面影响。游戏部门营业利润为130亿日元，较去年同期大幅改善540亿日元。盈利增长主要是PS3硬件成本下降与PS3软件销售增加所做的贡献。

PS3硬件销售台数在畅销软件推出的带动下显著增加，达到350万台，超越去年同期新型PS3刚推出时的320万台销售成绩，顺利朝向2010年度预估销售台数1500万台的目标推进。PS3软件销售套数为3530万套，较去年同期的2390万套大幅增加47.7%。

PSP硬件销售台数为150万台，较去年同期的300万台大幅减少50.0%，其中PSP go硬件销售明显不如预期，已于日前降价以求改善。PSP软件销售套数为1100万套，较去年同期的1300万套减少15.4%。PS2硬件销售台数为150万台，较去年同期的190万台减少21.1%。PS2软件销售套数为560万套，较去年同期的1140万套大幅减少50.9%。

自从进入PS3时代，Sony原本的霸主地位就被任天堂和微软所取代，但Sony方面一直保持着乐观的态度。经过了这两年的努力，我们仿佛也看到了Sony越来越光明的未来。



Sony游戏部门2010年度第2季业绩
●营业额：1713亿3200万日元（减少12.9%）
●营业利润：130亿日元（增长540亿日元）

Sony游戏部门2010年度第2季主机硬件销售台数
●PS3：350万台（增长30万台，增长9.4%）
●PSP：150万台（减少150万台，减少50.0%）
●PS2：150万台（减少40万台，减少21.1%）

Sony游戏部门2010年度第2季游戏软件销售套数
●PS3：3530万套（增长1140万套，增长47.7%）
●PSP：1100万套（减少200万套，减少15.4%）
●PS2：560万套（减少580万套，减少50.9%）
●全平台总和：5190万套（增长360万套，增长7.5%）

Sony游戏部门2010年度预估销售目标
●PS3主机硬件：1500万台
●PSP主机硬件：800万台
●PS2主机硬件：600万台
●全平台套装游戏：19570万套

任天堂发表2010财年度上半年的业绩，由盈转亏不容乐观

Nintendo®

本刊讯　任天堂于10月28日公布了2010年度上半年业绩报告，受到软硬件销售下滑与日元汇率大幅升值等负面影响，营业额较去年同期减少33.7%来到3631亿日元，纯利润较去年同期大幅减少715亿日元来到20亿日元亏损。

任天堂2010年度上半年整体业绩数据
统计期间2010年4月1日~2010年9月30日
●营业额3631亿6000万日元（减少33.7%）
●营业利润542亿3200万日元（减少48.0%）
●经常利润-41亿5200万日元（减少1147亿6500万日元）
●纯利润-20亿1100万日元（减少715亿300万日元）

在整体业绩部分，受软硬件销售下滑与日元汇率升值的影响，营业额较去年同期减少了33.7%，营业利润较去年同期减少了48.0%，经常利润由去年同期的1106亿日元盈余大幅减少为42亿日元亏损，纯利润由去年同期的695亿日元盈余大幅减少为20亿日元亏损。其中因日元汇率升值所导致的汇差损失为621亿日元。这也是任天堂近7年来首次出现亏损的半年财报。

任天堂2010年度上半年主机硬件与游戏软件销售
●NDS主机：669万台（减少42.8%）
●NDS游戏：5484万套（减少22.9%）
●Wii主机：497万台（减少13.6%）
●Wii游戏：6521万套（减少14.4%）

在掌机软硬件部分，9月在日本推出的角色扮演游戏《口袋妖怪黑/白》获得超过407万套的超优异成绩，不过该作尚未在欧美推出，除此之外缺乏能有效带动硬件销售的畅销软件。使得NDS硬件与软件销售较去年同期减少42.8%与22.9%。

在家用机软硬件部分，《超级马里奥银河2》的全世界销售为510万套，以Mii肖像人物为主角的派对游戏《Wii派对》7月在日本推出后也突破百万套。不过Wii硬件与软件销售仍较去年同期减少13.6%与14.4%。

任天堂后续并预定于2011年2月在日本、3月在欧美推出新一代掌机N3DS，预估2010年度硬件销售台数为400万台，软件销售套数为1500万套。

任天堂在本世代的主机大战中可谓大获全胜，即便这次公布的数据不太理想，但这些年的巨幅盈利已经让他们赚足了钞票。接下来的3DS非常关键，能否将辉煌延续下去，就要看明年新主机的销售状况了。

任天堂2010年度预估销售目标
●NDS主机硬件：2350万台（含N3DS硬件）
●NDS游戏软件：1亿2500万套（含N3DS软件）
●Wii主机硬件：1750万台
●Wii游戏软件：1亿3800万套





PSP go销量大大低于预期，SCE希望通过降价拉动市场。

本刊讯　日本索尼计算机娱乐（SCEJ）于10月25日宣布，日本地区PSP go（PSP-N1000）的价格将自10月26日调降为16800日元（约合人民币1400元），较原来的26800日元大幅降价10000日元之多。

PSP go是2009年10月推出的PSP改版款式，采用更轻薄的滑盖式设计，配备3.8英寸16:9液晶屏幕，新增蓝牙无线传输功能，取消UMD光驱改为内置16GB储存空间，通过PSN提供游戏等各式数字内容下载。

本次SCEJ宣布将PSP go的价格调降为16800日元，是PSP go推出1年以来首次降价，调降后的价格将与标准款式PSP（PSP-3000）相同。由于先前PSP go销售欠佳的原因之一就是价格过高，预料本次降价后将有助改善销售状况。

另外，根据路透社的报道，美国索尼计算机娱乐（SCEA）也预定于10月内将北美地区PSP go的价格由现行的249美元调降为199美元（约合人民币1330元），确切信息仍有待官方正式公布。





游戏公司并购之路大势所趋，三上真司所属公司觅得新主。

本刊讯　Zeni Max Media集团近来动作频频，继去年收购《雷神之锤》、《毁灭战士》的开发商id Software后，10月28日正式宣布收购日本著名游戏制作人三上真司位于东京的游戏公司Tango Gamework。收购的相关数字并未公开，据了解，Tango Gamework聚集了日本顶尖的游戏研发人才，并于今年三月开始正式运营。

三上真司曾于1996年在Capcom的第四开发部门负责《生化危机》的研发工作，同时也是Playstation平台首款销量突破百万的作品。对于本次的并购，三上真司表示，Zeni Max Media是一间信任、了解并全力支持研发团队的游戏发行商，相信在双方的合作之下将可以创造出令玩家耳目一新的重量级作品。

Tango Gameworks的开发团队在日本被评选为AAA等级，据了解，Tango Gameworks旗下所属的开发人员均曾参与过数款重量级作品的开发工作，其中包括《生化危机》、《恶魔猎人》以及《最终幻想》等作品。Zeni Max Media表示，三上真司将继续领导Tango Gameworks，并在日后的作品中担任创意总监的职务。





组合手柄的方式太不方便？任天堂推出新型手柄套装。

本刊讯　任天堂发表将于11月11日推出以整合Wii遥控器与Wii动感强化器功能的“Wii遥控器加强版（蓝）”搭配Wii运动游戏《Wii运动度假胜地（Wii Sports Resort）》同捆的“Wii运动度假胜地+Wii遥控器加强版组合包”。

“Wii遥控器加强版”是整合Wii遥控器与Wii动感强化器功能的改良版，可同时感测移动与转动两种动作，并维持与原有Wii遥控器相同的尺寸、重量与价格（3800日元，合人民币315元）。

本次任天堂发表，将于11月11日推出的“Wii运动度假胜地+Wii遥控器加强版组合包”，内含《Wii运动 度假胜地》游戏1套以及配合游戏主题的蓝色配色Wii遥控器加强版1个，价格5800日元（合人民币480元），较单独购买便宜1300日元（原本的《Wii运动度假胜地》价格4800日元，内含Wii动感强化器，价格1500日元）。





《逆转检事2》发售日确定，推御剑怜侍人偶模型同捆版。

本刊讯　CAPCOM宣布，制作中的NDS推理冒险游戏《逆转检事2》，确定将于2011年2月3日推出，并预定同步推出典藏包与限定版两种特别包装。

《逆转检事2》是2009年5月推出、由律师观点转换为检察官观点的《逆转》系列衍生作品《逆转检事》的续作，玩家将再度扮演天才检察官御剑怜侍，与搭档的刑警系锯圭介以及自称大盗的一条美云，一同挑战新的事件。本次CAPCOM宣布推出的两种特别包装如下：

“逆转检事2典藏包”（价格6090日元，合人民币500元）内含《逆转检事2》的游戏软件、岩垂德行亲自操刀的音乐CD《逆转检事2交响乐重编乐曲集~被演奏的逆转~》（收录11首乐曲）、收录本作所有宣传影片与特别法庭的影片DVD《逆转检事2宣传影片集~被刻下的逆转~》。另外，在CD/DVD附录手册中并预定收录角色设计岩元辰郎绘制的漫画。

“逆转检事2限定版”（价格8000日元，和人民币660元）内含“逆转检事2典藏包”的所有内容物，并追加由制作团队亲自监修的“御剑怜侍1/10人偶模型”（高约18厘米，附台座），由e-CAPCOM独家贩卖。另外，在e-CAPCOM预购者还可以获得抢先特典“逆转检事2特制手机吊饰”。



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●美国游戏公司Take-Two首席执行官Ben Feder决定于2011年1月11日辞职，以完成他一直想与家人到亚洲旅游的心愿。Take-Two常务董事长Strauss Zelnick未来将接替担任首席执行官，而Take-Two执行副总裁Karl Slatoff已被任命为首席营运官。

●SEGA、SUN电子与YSNET宣布，将于2010年冬季推出《莎木》系列社交游戏《莎木街》。不过家用机玩家先别高兴太早，因为这款经典系列的衍生作品并不在任何家用机上推出，而是一款地地道道的网游。



●11月1日，微软推出了Xbox LIVE秋季更新，更新内容包括：提供更友善且便捷的操作界面；搭配最新体感配件Kinect便可立即体验“随心所欲，由你身控”的体感乐趣；新增Video Kinect视频服务，让你可以轻松与好友进行LIVE联机派对。更多Xbox LIVE秋季更新详细信息，可至Xbox360官方网站查询。

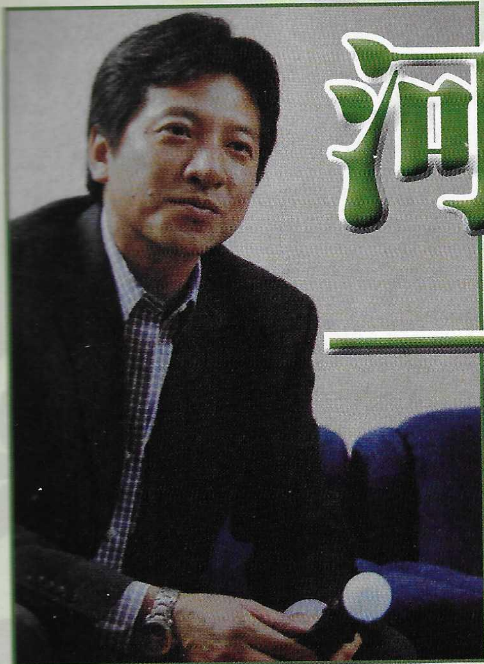


●SCE开发的对应PS Move游戏《无限回廊 光与影之箱》宣布将延期至12月23日上市。据SCE表示，延期将近一个月左右是因为制作上的因素，并不是为了火拼圣诞商期。

●SCE旗下Guerrilla Games工作室开发的PS3第一人称射击游戏《杀戮地带3》近日放出豪华版内容，建议售价为129.99美元，预计将于2011年2月22日上市。豪华版内含狙击兵模型、头盔造型的包装（内含美术设定集、《杀戮地带3》游戏光盘）、制作花序影片光盘、插画设定集，以及一组序号（可至PSN下载PS3动态主题、游戏原声带、2张2代中的热门地图重制版、启动多人模式前24小时全武器解锁/经验值2倍）。

●Ubisoft公布PS3版《刺客信条 兄弟会》独家下载内容将收录全新任务，玩家将重返文艺复兴时代，受著名天文学家Copernicus所托，与邪恶势力抗衡，捍卫正义。PS3版独家下载内容Copernicus Conspiracy将于游戏上市的11月18日在PSN免费供玩家下载。





河野弘访谈
——SCEJ年末战略

又到年末，3DS发售，任天堂已经开始了铺天盖地的宣传攻势，而索尼这边的SCEJ会采取怎样的策略呢？这一场对决远比年末黄金强档上映的贺岁片要刺激的多，所以，SCEJ新总裁河野弘的动作自然也就成为大家关注的焦点。

河野是一个不折不扣的73党，不管再懂得怎么低调、掩饰自己，但是他的头发还是出卖了他，从本页的照片上大家可以清楚地看出，就和血型、星座一样，人的发型也能显示出一个人的性格、行事作风等特点，《从头发判断一个人》上明确指出，头发73分的人城府极深、喜怒不形于色，而且是十足的行动派，这些推断也都从河野初上任的一系列动作得到了印证。

下面就让我们从记者的采访中来进一步了解河野与SCEJ。

1初上任

——听说您是今年4月成为SCEJ新总裁的，能不能回顾一下当时的情形？

河野 （抬头，望天，做沉思状……）好多人！（嘴撅成O型并停顿了3秒的河野，着实把记者吓了一跳），游戏厂商们、这媒体那媒体、公司里的工程师、市场部、销售部，反正就是海了去了！（此时的河野眼睛瞪得贼老大还歪着脖子，记者手心儿已经出汗），当然不只是跟游戏业界的兄弟们打个招呼这么简单，我得知道他们在想什么，也就是他们对SCEJ有什么想法，当然，他们也想知道咱SCEJ的政策到底会有什么变化。（这时河野收敛起之前的小动作，喝了口水，眯上眼睛养了会儿神）我觉得，光去和这些人谈还不行，必须得接触基层人员，不去找他们慰问慰问，他们搞小动作你受不了。（潜台词：你看我做个小动作你都受不了，何况他们！）所以，我就先去了福冈。

小贴士：福冈是日本第一大游戏都市，有包括Level5在内的10多家游戏公司，在这个城市游戏被当做第一文化产业予以保护，该城市定期举办游戏大赛，均由政府协调各大学、游戏大厂参加，始终保持游戏产业拥有第一手的游戏苗子。福冈的口号是成为世界第一的游戏都市。

——去福冈的话肯定得去像Level5这些游戏公司吧？

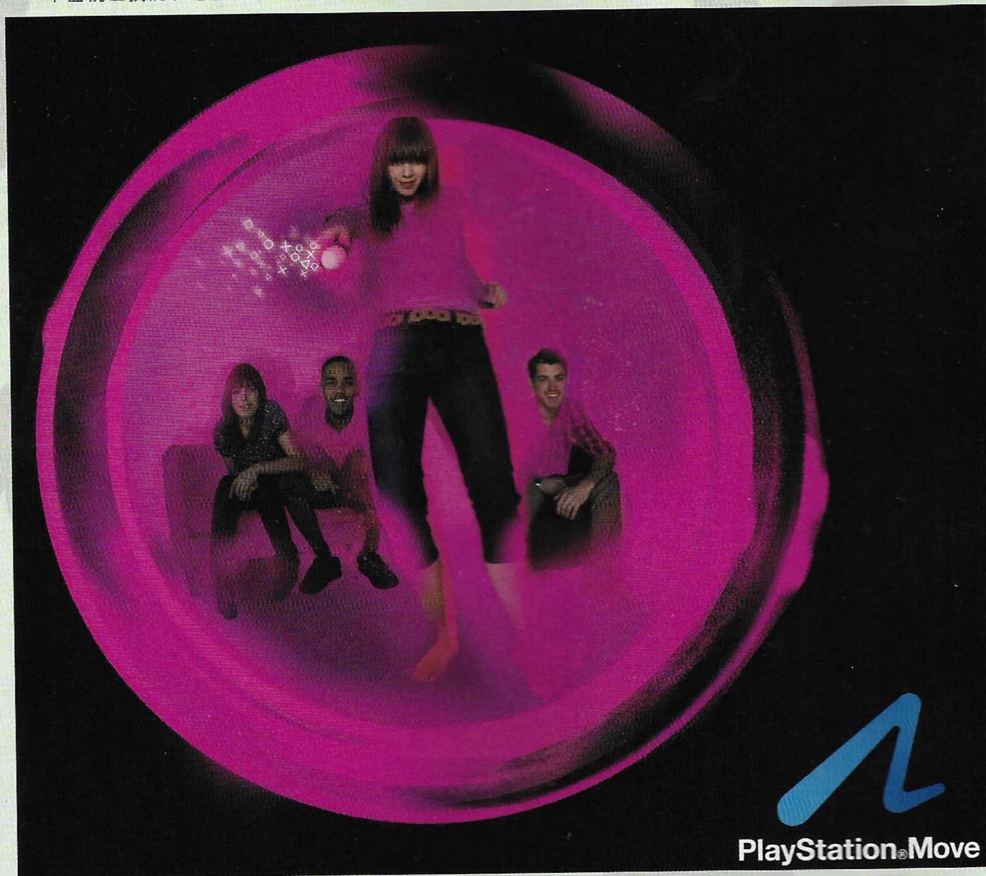
河野 必须的。我怕直接去惊着他们，所以事先打了个招呼，说我想听听你们有什么意见提给我，我觉得他们也挺希望我去瞧瞧的。（记者的嘴忽然下意识地瞥了一下，当然，河野并没有发现）这些人可不能得罪，你要知道，所有产品都经过他们的手，所以我表现的也很坦诚，（潜台词：进屋儿直接脱鞋上炕上唠，不玩儿内假客气），对他们首先表示了我内发自肺腑的感激之情。（潜台词：希望他们在流水线上不要有"吐吐沫"、"挖鼻"之类多余的小动作）

——那么游戏厂商方面有什么反馈吗？

河野 "硬件厂和软件商，就跟两个人把一只脚栓在一起内比赛似的，得同步，不然的话就得摔跟头！"（潜台词：你们别玩儿猫儿腻，政策变了得提前知会我们一声儿！）

——给您印象最深的游戏厂商是哪个？

河野 那还得说是福冈的哥哥姐姐们，内股子劲儿啊，怎么形容呢？反正内意思就是"少瞧不起福冈！别以为就你们东京人能做出好游戏，我们一定会做给你看！"这样，所以我一进去他们的开发室就被满屋子的内种土腥味儿给呛出来了，直打喷嚏！太有干劲儿了！（记者心理活动：那到底是怎样的干劲儿啊喂！）（河野托腮想了一会儿）北海道的HUDSON也挺神的，听说了福冈的"内股子劲儿"事件以后，开发小组紧急挑选了20个精壮精壮的棒小伙子，气势汹汹地就杀过来了（记者心理活动：河野桑乃看太多古惑仔电影了吧！），我们坦诚地和对方交换了意见。（记者偷瞄到，说这话时的河野桑腿抖个不停）



2PSM

——不久前的2010东京电玩展您有何评价？

河野 内次是我作为展方第一次出席，心里老激动了，霍~那家伙，我估摸着怎么也得有个小20万人吧。这次展会，最惹眼的还是轻便简单的娱乐型游戏，能带给人内种家用机和掌机所没有的乐趣！（河野恨恨地咬牙）3DS推出在即、便携游戏（手机）又在武林掀起一阵血雨腥风，游戏业界的弟兄们日子不好过啊，大家都做好了"明年必然要争个鱼死网破、不是你死就是我活！"这样的觉悟（河野捋胳膊挽袖子，激动滴出了一脑门子汗）。

——下面来谈谈PSMove（以下简称PSM）吧。

河野 PSM就是为了让玩家更能融入到游戏，也就是在拥挤的电车上不管不顾地呵呵傻笑、跟着屏幕里的动作左右摇摆内种，扩大游戏的乐趣——介就是我们的目的，在我们的官方调查问卷（填"好"送一个纪念品，填"一般"就会得到一个白眼，填"差"旁边的安保人员就会发出嗯哼一声）中也得到了充分

的体现，大家一致表示非常感兴趣的说。然后在东京电玩展的现场也得到了携带小孩参观的家长们的一致好评（潜台词：他们敢说不好我们就直接掐小孩儿胳膊拧小孩大腿）

——话说价格方面也体现了一定的战略性是吗？

河野 （做满足状）那是，价格方面我们内部做过多次、全面、具体、大量地讨论，与会者们除了对会场安排的炸酱面和西红柿打卤儿面表示赞许（伪）以外，还提出了很多宝贵的意见，（题外话：当然也有部分与会者表示，没听到传说已久的德X社相声和笑，笑声嗡嗡、余音不绝），（记者分析：河野面对年末商战还能如此乐观，也是因为3DS主动撤出了年末、年初商战的主战场所致吧）。

——在PSP这款主机上给人的感觉是今年大丰收，有很多游戏推出，不过也到了第6个年头了，不知道是否会就此进行次世代机的变革呢？而且关于PSP，进行一些今后的展望吧。

河野 别家已经公布了新的后续掌机，所以最近经常有人问我，“PSP的后续机何时会出现？”这种问题，那么，很抱歉，我只能说目前还不便透露。

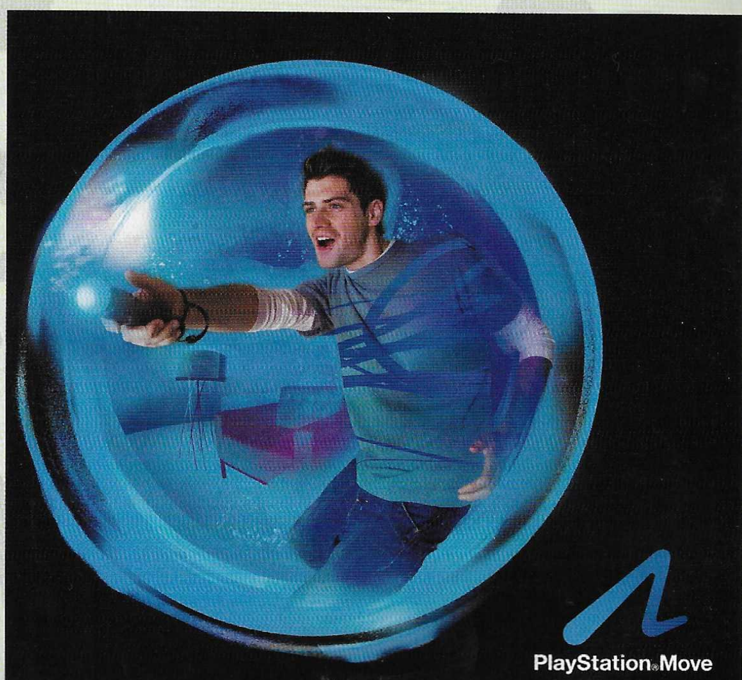
——关于PSM的开发方面有遇到过什么困难吗？

宫崎 通过传感器探知的插入PS3插槽后的感知值与温度、环境的变化这点，如何随着温度的变化，让这种误差变化减少到最小，这部分还是有点难度的。

吉田 操作的时候，解析度上升以后运动速度一旦加快，与之对应的成像就会发生问题，操作形成的微弱延迟也成为另一个问题。

宫崎 最难堪的是被游戏开发小组说“这游戏根本玩不了！”这一点最受打击，总之这样的挫折有很多。





XX讲坛袁SIR的神侃表示灰常遗憾），根据这些，我们最后制定了低价大甩卖的销售方针，当然，和市场上的低价品还是有所区别。（潜台词：为了和地摊儿货上的重复录音喇叭区别，我们在店铺设置了真正人声喇叭，抛弃了传统的“大甩卖大甩卖”、“含泪低价”等传统坑爹型口号，而使用了“给劲”“不一样”“拉风”等混淆视听型擦边球口号）

3牵引3D普及的PS3

——据说PS3的大量销售间接刺激了3D电视的产量，并且促进了游戏业界3D化的速度是这样吗？您怎么看？

河野 在东京电玩展上，设置了对应3D的《GT5》试玩展台，里三层外三层的火爆人气将“占便宜没够”的真意再次诠释。因为第一次体验3D游戏的时候，很难拒绝那超乎寻常的猛烈冲击力，所以安保人员不得不使用在某天朝公交车站学会的技能——“别挤别挤后边跟着一个展位呢！”（口号篇）、“用脚踹”“拿牙咬”（动作篇）。在日本，PS3已经突破了500万大关，只能说3D效果让玩家感受到了更多的乐趣。

——那么我们的3D立体周边能不能一口气征服这500万用户呢？

河野 （顾左右而言其他，将记者的提问完全无视）世界上PS3已经卖出了3800万台朋友，3D只是PS3的一个特色之一，而且我们不仅影响了游戏界，电视业、电影业的3D普及速度也大大加快。

4年末商战

——马上就要到年末商战了。

河野 可说呢！《GT5》、《怪物猎人3RD》、《高达无双3》大作云集啊，不过《怪物猎人3RD》这边儿必须得准备好大规模生产线才行啊，（仰天大

PSP的销量已经突破了1500万，而软件的丰富和大卖正是主机得以普及的原因，所以……我刚才已经说过了，我们刚刚才进入收获期，我们会继续陆续推出很多好的游戏给大家。距离PS3发售也已经有4年左右的时间了，在这段时间里，最初的3年卖出了300万台，而最后不到一年的时间里卖出了200多万台，这最后的强心针来自于《FFXIII》的大卖，我想，以后各家游戏厂商还会陆续推出更多更有意思的游戏，而在之前，我去福冈等地访问的时候，各家也正是这样回答我的。

——像《食人大鹫》这种SCE自己开发的人气游戏，是不是也能多少促进PS3的销量呢？

河野 SCE的游戏如果能大卖的话，对别家游戏厂商也是一种刺激。以后我们还会设立很多玩家进行投票的奖项，比如12月3号举办的“PSA2010”等等。

——对玩家们的留言您有什么看法？

河野 大家的留言都非常有趣，也很值得参考，我会把这些留言发给开发小组们看一看。如果在以后开发的游戏中能看到自己提出的建议被采纳了，这也能间接激发开发小组们的创作欲望。

5PSM开发秘闻

在结束了河野弘的采访后，记者接着与直接负责PSM开发的小组取得了联系，并在随后进行了有关PSM的访问，下面就把PSM的相关开发秘闻透露给大家。

参加本次访问的是SEC的吉田制作人、第2事业部设计5课的课长宫崎和商业企划部的矶部。

——PSM是完全日本国内开发的吗？

吉田 最初是由SCEA的开发员制作了一个样品，然后进行是否可以进行量产化的谈论。

宫崎 虽然说只是给市场部看的样品，但是最初大家都当做一个宝。

——关于材质方面是不是有一些特别要求呢？

宫崎 需要光能够均匀扩散而且颜色方面更是有着特别的要求，直接影响到机能。

——其他还有什么很辛苦的地方吗？

宫崎 特别辛苦的事情倒是没有，不过按键设置时倒是颇费劲。

吉田 设计的时候，各个部门都提出了这样或者那样的意见，所以给我们的错觉是还得继续修正。

矶部 价格上当时很为难，最后还是不想让价格过高，几经周折之后取了一个保守的价格。

——发卖后的心情如何？

吉田 很想听听用户的意见。

宫崎 与别的外设有什么不同吗？经常被这样问，我要说，去用手摸一摸就会知道，真的很不一样。

矶部 以后要陆续推出对应PSM和3D立体的游戏，一想到这里就很兴奋。





新势力「晋」登场——体验三分天下终归晋的三国百年史

本作游戏年度跨越为历代之最，从公元184年的黄巾之乱开始，并一直延续到了公元280年终结三国时期的晋灭吴之战。因此本作新增了“晋势力”，代表人物就是魏国军事司马懿的两个儿子司马师和司马昭。

三国无双6！正统无双强势回归!!

在推出了一个又一个周边性质的无双作品之后，光荣终于想起了正统作品《真·三国无双》系列，本次新作增加了之前从未提起到的晋势力，让玩家对于本作的期待度倍增，希望这次光荣可以秉着精益求精的态度制作这款作品。







谋略之晋景帝

司马师 子元

CV：置鲇龙太郎

之前公布此人设的时候我估计没有几个人会把他想到曹丕之外的人物，不过光荣做到了！人物的长相抛开不说，作为司马师这样鼎鼎大名的人来说，本作中他的表现还是很值得大家期待的。

西晋太祖文皇帝

司马昭 子上

CV：岸尾大介

三国时期曹魏权臣，西晋王朝的奠基人之一。他是司马懿的次子，司马师的弟弟。司马昭继承父兄的权力，弑魏帝曹髦，彻底控制了曹魏政权。掌权期间派邓艾灭蜀。有著名的成语司马昭之心，路人皆知。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真 三国无双6		2011年3月预定
动作	KOEI	7560日元	版本
蓝光	1~2人	分辨率未定	审查预定

KOEI近日公布了无双系列最新作《真·三国无双6》的相关消息，本作预定在明年3月份发售。今年恰逢三国无双十周年之际，相比光荣会大力宣传本作，而从现在官方放出的种种消息来看本作还是很值得期待的，回想355那不堪回首的往事，想必这次KOEI会为了重振这金字招牌而不遗余力的制作本作。当然，如果最终本作依旧是一个雷声大雨点小的游戏，那么无双这个牌子就真的该洗洗睡了……



全新「年代记」模式

游戏加入全新的「年代记」模式，在该模式中玩家将以一名武将的身分投身乱世，挑战为数众多的战斗。玩家可以在依循《三国志》故事来重现各种桥段，在关卡中享受战斗的乐趣，或是进入城镇市街购买与打造新武器新装备，以及与其他无双武将交流。通过反复交流来取得更多玩家武将与各势力所属新关卡，具备各式各样的深入钻研要素，这也使得玩家在游戏的同时更好的了解属于那段时期的历史。

武器切换系统

在以往系列作品中各武将只能使用1种武器，而在本作中则是可以自由装备各式各样的武器。每个武将可同时装备2种武器实时切换，而且在切换武器之际还能施展强力的ヴァリアブル攻擊。游戏预定收录多达360种武器，为了避免武器招式共通而失去个人特色，每个武将都准备了2种无双乱舞，另外装备擅长武器时将能施展EX攻击。



←左图很明显夏侯惇手中拿的是传统的朴刀（五代除外）对敌人进行攻击。

↓切换武器之后夏侯惇手中变成了一把重型火炮，这就是本作中的武器变更系统。



本作游戏使用了可以将事件演出与实际游戏融为一体的“无接缝游玩”设计，让事件演出能顺畅无接缝地与实际游戏衔接在一起。例如当发生武将从断崖上直驱而下对敌人展开突击的事件演出时，游戏会随着画面运镜平顺的衔接到实际游玩模式，实现更具临场感的游戏体验。从下面所显示的图片当中我们可以略微知道一二。

更具临场感的游戏











战国乱世全面升级——

戦国無双3 Z

SENGOKU MUSOU







PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战国无双3 Z			2011年1月27日
	动作	KOEI	售价未定	日版
	蓝光	1~2人	分辨率未定	审查预定

KOEI最近终于发威了，一口气接连公布了如此之多的无双作品，就在玩家以为高潮已过的时候，KOEI又给我们带来了另外一个惊喜，那就是PS3版的《战国无双3 Z》，另外还有WII版的《战国无双3猛将传》。这次公布的消息里Z53M增加了三位新角色，分别是在Z52就已经登场的明智光秀的女儿加拉夏，以及在Z53里作为NPC登场的绫御前和福岛正则，至于是否还有其他新角色现在还不明了。

加拉夏在前作中并不是很好上手的角色，不知道在本作是否会有变化；另外上杉谦信的姐姐绫御前在日本战国史上是一位绝顶聪明的女人，至于福岛正则我们可以选择无视，因为这位猛将在Z53里就已经被KOEI糟蹋了。



↑战国第一兵的真田幸村没有什么太大的变化，作为战国无双的代表人物真田幸村一直都是十分强力的角色。



蜀国一直是三国系列着重描写的势力，被渲染成了一个正义感十足的群体，在无双里面也是这样。魏国中夏侯兄弟一个变得更帅气一个变得更搞笑。话说在宣传图像里可以看出夏侯敦有两种形态，一种有眼罩一种没有，不知道本作中会不会着重描写夏侯敦吞眼的桥段。吴国方面陆伯言变得更奶油，而凌统穿着方面变化也很大，大乔强势回归让人欣喜，不知道这次是不是轮到小乔回家领便当了。





















勇力绝伦的蜀国女将

鲍三娘

CV：野中蓝

鲍三娘是关羽三子关索的夫人，据记载是关索英雄救美赢得美人归，不过最后有关鲍三娘究竟是怎么死的民间有更多传说，在无双这样缺少女人的男人堆里追加女女才是王道啊！









孤高的精灵使——

由心灵交流带给我们的悸动

阿尔雯 CV：神谷浩史

已经119岁的阿尔雯身为守护森林的妖精一族之长，并且担任着可以和精灵互相沟通的精灵使。她对于其它种族很冷漠，但是对于精灵们很温柔。在俊秀的外表下，难道也隐藏着强大的精灵之力？从精灵的声音察觉到世界异变的阿尔雯决定和主角们一同出发调查。



↑在战斗中阿尔雯可以施放大范围攻击的风系魔法对我们进行援助。



在《光明之心》的世界里玩家要注重和登场的角色们培养感情，提升好感度需要收集“心力”。角色们会根据玩家的行动放出心型的感情能量，这种能量就称作心力。在游戏途中无论是在战斗还是在生活都可能得到心力。利用收集到的心力可以在战斗中使用、作为烘培魔法面包用的调味料或是在重要的对话时使用。总之，收集越多的心力，对于你的游戏进程就会越发有利。

美貌下的强大精灵之力



↑弓箭和魔法是阿尔雯最为擅长的攻击方式，因此这也决定了她的战斗风格：从后方对我们进行强力支援。



Shining Hearts

シャイニング・ハーツ

PSP	本刊译名：光明之心		2010年12月26日	
	角色扮演	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

角色扮演游戏《光明之泪》与《光明之风》之后再度推出的《光明》系列最新作，游戏将以“心”为故事关键，叙述漂流到和平岛屿上的主角遇见了失去感情的少女，并通过与岛上居民心灵交流来取回少女感情的故事。近日官方还公布了登场种族角色详尽介绍，以及宠物精灵系统的相关情报。此次公开三名角色分别为兽人族的拳法家小梅，孤高精灵阿尔雯和冰山魔女梅露蒂。



←既然是猫娘，那么就一定会拥有萌死人不偿命的黑猫尾巴啦，只是目前尚不清楚这猫尾是否只是装饰。

那一抹轻盈的身形



→小梅可以使用回复魔法帮助主角们回复体力，另外，她还可以盗取敌人的道具喔。

我的伙伴猫耳娘！

神出鬼没的小猫娘



小梅与生的不服输倔强性格再加上我行我素的行事方式，时常让主角们团团转、不知所措。而且，在小梅的故事里主角们会随着情势帮忙小梅的盗贼家业，难道又将为玩家们上演一版“盗亦有道”？



小梅 CV：斋藤千和

小梅是兽人族的17岁盗贼，自身职业为拳法家，同时还可以使用回复魔法。平常时候是村子里古董店的店长，会帮助玩家来鉴定矿物、硬币等等。作为一名动作轻快、神出鬼没的猫娘，小梅还有一个隐秘身份——怪盗黑尾巴。

古灵精怪的黑猫盗贼

最喜爱冰激凌的孤傲大小姐

不擅长与人接触的梅露蒂住在村外的可疑洋房，是一名成天宅在家里绝不出门的魔女。她最喜欢的东西就是冰淇淋啦，难道是因为最擅长冰系魔法？不过，梅露蒂的使魔索贝尔倒是非常担心足不出户的主人，于是只好以“寻找究极的冰淇淋素材”为借口，好让主角们和梅露蒂一起出门展开冒险



↑梅露蒂拥有全角色中最强的魔力，因此，主角们的战斗绝对少不了她的强力输出。

快看！好大的冰激凌啊，好想吃～





梅露蒂

梅露蒂是半精灵族，虽然目前已经有310岁的高龄了，但还是一名十分优秀的魔导师，她主要擅长使用冰系、也可以使用暗黑系魔法来展开攻击。不过要命的是她性格相当任性，在旁人眼里是一名非常不率直的孤傲大小姐。

冰山魔女

友情的强大威力 M.O.E.S 系统全新登场

在战斗中，当某一角色的好感度到达一定数值之上，就会有一定机率出现合体技能的选择画面，这时玩家就可以选择角色和主角共同施展合体技能了。







↑成功的施展出合体技能会提升相关角色与主角间的好感度，相关角色也会用情绪反应主角的攻击成功与否。



合体技能是有限制选择时间的，而且根据选择的角色性格也会消耗不同的“心力”。这不仅只关于伤害输出、回复体力，还是会影响到同其它角色的好感度滴。另外在被选择的角色好感度会上升，没被选择的角色则会下降，好感度的升降程度会随着每人的性格而变动。

宠物精灵可爱登场

玩家可以通过打倒怪兽或是相关事件得到精灵之蛋，在家中只要使用精灵巢箱就可以将之孵化，还有一定几率得到稀有精灵喔。将精灵带在身上，不仅基本能力会上升，同还可以使用精灵技能，总之好处多多啊。









人类的和平之路尚无绝期……

战争的阴云笼罩大地 爆裂战斗重上阵 男儿的热血在此点燃

スーパーロボット大戦L

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超级机器人大战 L		2010年11月25日	
	策略模拟	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

由NAMCO BANDAI Games 制作，预定将于11月推出的NDS策略模拟游戏《超级机器人大战 L》是集合众多机器人动画作品共同演出的《超级机器人大战》系列最新作。本作中将预定收录超过 17部的相关动漫作品参战，其中更是包括 6 部初次在此系列中登场的新参战作品角色。







←被称为游戏中BUG般存在的魔神凯撒，他的攻击一向以大魄力而著称。



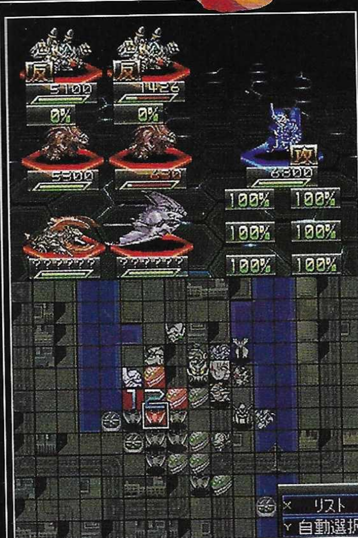
→《神魂合体GODANNAR》中男女主角夫妇的合体机这回算是二度登场了。



光明与黑暗 史上永恒的对决 和平？恐怕距离人们还有很远

双机组成伙伴单位 通过伙伴能力系统强化机体能力

游戏将采用以两台机体组成一组“伙伴单位（Partner Unit，PU）”来进行移动与战斗的“伙伴战斗系统”。在组成伙伴单位后，玩家将会获得各式各样之前所不具备的优势（不过也会造成部分劣势），即使只有其中一方获得机体奖励也会给伙伴带来能力补强。









虽然这次《GT赛车5》的正式发售工作有些不厚道，在足足掉够了玩家们的胃口后仍一如既往地宣布延期，但是官方却在网站上突然公布了与车坛常青树红牛车队合作设计的梦幻级赛车“X1 Prototype”的诸多细节。

与红牛车队的强强联手

地上最速的梦想

梦幻极致赛车现身



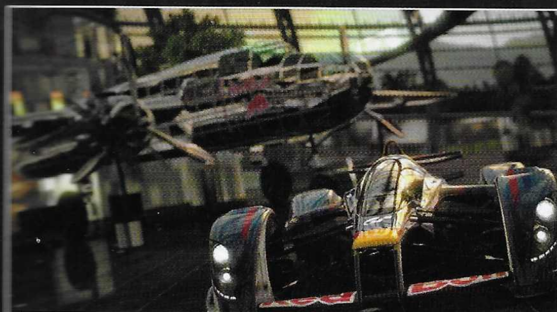
PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：GT赛车 5		2010年冬季预定	
	赛车竞速	SCEI	价格未定	日版
	蓝光	1-2人	容量未定	全年龄



如果完全无须顾虑各式各样的比赛规则，而只求单纯运用现有技术打造出一台驰骋于地表上最快速的赛车，那么车辆的成品将会是什么模样？“X1 Prototype”便是根据梦想蓝图所设计的赛车。

只在梦中的理想设计

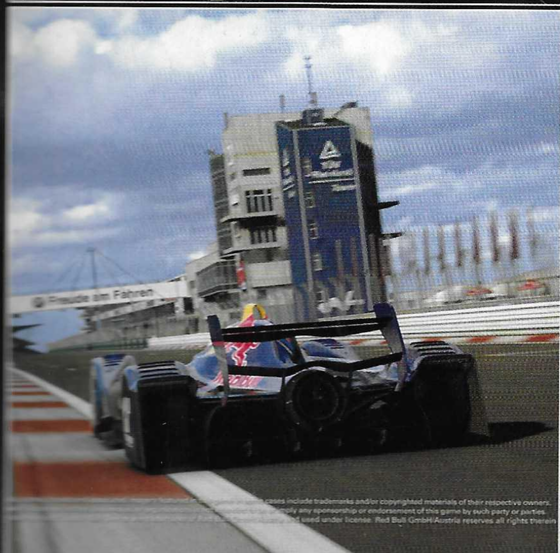




玩家专属的速度神话

“X1 Prototype”的主设计师是来自红牛车队的空气动力学专家兼知名赛车设计师Adrian Newey。本着精益求精的严谨态度，车辆更是几经雕琢才最终成型为理想状态，最为重要的是，“X1 Prototype”更将成为所有《GT5》玩家的专属独享。







Beast Tamer

驯兽师





通晓各种魔兽习性的操兽师能够招揽魔兽系单位成为我方的战斗伙伴，并且还能激发出魔兽的真正实力。除此之外，驯兽师还可率领包括皮坚甲厚攻击力强大的龙以及能在空中飞行的狮鹫。



Terror Knight

身边伴随着无数亡灵与恶灵的恐惧骑士具备降低敌人攻击力与防御力的能力。最值得一提的是，他们还能充分运用骑士全身盔甲与盾牌的高防御力特性，立于敌阵前替我方攻击小队抵挡敌人的攻击。

恐惧骑士

Tactics Ogre 運命の輪

タクティクスオウガ

PS Portable PSP	本刊译名：皇家骑士团 2 命运之轮		2010年11月11日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

由SQUARE ENIX 制作，预定将于11月11日推出的PSP角色扮演游戏《皇家骑士团 2：命运之轮》是1995年10月推出的经典作品《皇家骑士团 2》的重制版，并由原班人马配合 PSP平台的高标准加以重新建构而成的作品。游戏将承袭原作世界观与故事剧情，并大幅强化内容与系统，追加新剧情与新角色。

外界影响

战场上具备各式各样的地形，不同地形会造成不同的影响，其中最主要的是对近距离与远距离攻击的命中率补正。



天候要素





户外的战场可能会出现天候的变化，像是下雨或下雪等，天候变化会影响到战斗单位的攻击命中率与移动力。天候恶化时会导致单位视野变差，使得单位的攻击命中率下降。在湿地等地形上也会导致移动困难，使得单位的移动范围缩小。本作另一个追加的新要素"战斗专用据点"可以让玩家随时享受战斗乐趣，只要一进入战斗专用据点，就会展开专属的据点地图，玩家随之就能展开连续战斗。

小队编组

本作追加的新要素"战斗小队对战"是通过PSP的联机功能来交换彼此编组的战斗小队，并与交换而来的战斗小队进行对战的功能。玩家在进行战斗小队对战时将与对手编组设定好的AI所操控的战斗小队进行离线对战。



大家随时随地都能挑战从其他玩家那交换来的战斗小队。



在战斗时，敌我双方的等级会被自动调整为相同。

地形效果



战场上有时候会出现植物或木桶之类阻挡去路的障碍物，可以直接攻击将之破坏。另外，在特定的地形格子上让单位待机的话就有机会挖掘出埋藏于地底的道具等宝藏。

在幕末的乱世中
用自己的力量
闯出一片天地

侍道4

WAY OF THE SAMURAI 4

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：侍道4		2010年冬季预定
动作	Spike	价格未定	日版
蓝光	1人	容量未定	17岁以上

由Spike制作的PS3动作冒险游戏《侍道 4》预定将于2010年冬季推出，本作是于 2002年2月登场、全系列累计出货超过 100 万套的《侍道》系列最新作。游戏中玩家将扮演一名武士，在幕府末年的乱世中周旋于三大势力之间，根据自己的抉择展开行动，并最终闯荡出自己的一片天下。



←游戏承袭系列一贯的刀剑格斗系统，玩家可以选择自己喜欢的刀剑、流派甚至还能空手迎敌。

如同电影般华丽的爽快战斗



斩裂空气的刀剑

→游戏中还收录了大量反映时代背景的武器以及能一口气打倒大量敌人的新模式，这使得游戏战斗手法更加多样。

多样的人设

玩家在选定主角时有少年、青年、壮年三种类型可以选择，人物的身材与容貌也可以自由变更。

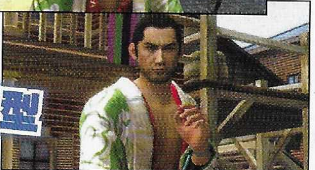
少年型



青年型



壮年型



↑港口城镇“阿弥滨”除了自古至今的渔业之外，自维新后则成为对外贸易重镇，这里是开国拓展新时代的缩影。

繁华港都阴影下的燥动



←此次在游戏中制作方对于细节的制作十分用心，背景中的官府就完全忠于史实。

↓在这樱花盛开的时节，我们的主角却无心观赏，如何生存才是第一位的。

崭新时代的到来 末代武士何去何从？

在繁华港都中，“幕府”、“攘夷”与“外国”三大势力为了各自的利益而展开激烈的斗争。身处这个东西文化激荡的年代，我们只能秉持着信念来投靠志同道合的势力左右故事剧情的发展了。



攘夷势力首领



外国势力代表



城镇的幕府官员





PS Portable PSP	本刊译名：梦幻之星 携带版2 无限		2011年2月24日
角色扮演	SEGA	5040日元	日版
UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

由 SEGA 制作，预定将于12月推出的PSP角色扮演游戏《梦幻之星 携带版2 无限》是2008年7月推出的《梦幻之星 携带版》正统续篇新作。游戏将以《梦幻之星 宇宙》第三章完结后三年的格拉尔太阳系休闲殖民地“库拉德6”民间军事公司“小翼”为舞台，由全新角色展开全新的故事。

回归原点的梦幻之星降临 超炫视觉大餐



→身为万物之灵的人类是所有种族的根源所在。

←人工生命体更加擅长操控枪炮的等远程武器。

大幅更新的预设角色



谜样的孤独少女 渚

CV：水树奈奈

本作的全新故事将围绕少女渚来展开。这个18岁的少女身属全新种族暗人类，因为某个原因在格拉尔流浪，虽然他看上去仪态端正但也会做出让人费解的事来。



附身的旧文明人 瓦纳鲁

CV：三木真一郎

附身于渚体内的旧文明人，他一直陪伴在只身旅行的渚的身边陪她排解寂寞。瓦纳鲁看起来轻浮但其实思维深邃冷静，在关键的时候会给渚以合理的谏言。

BOSS 迪拉·布雷瓦斯

本为大型防卫兵器的他们却因为暴走而失去控制，眼下已经展开了对各地的侵袭。



翱翔于天际的尖爪利刃!孤高的毁灭之龙!!

新登场的迪拉·布雷瓦斯是具有BOSS级别实力的龙型怪兽。原本它是重要据点防卫用的超大型战斗兵器，但后来却因为失控而袭击各地。它们的战斗方式为放电和引起龙卷风。

BOSS 基尔·佐古

突然出现在人工海滩上的巨型生物。平时他们的体色为青蓝，但在持续受到攻击后会变成赤红色。凡是接触到它所吐出泡沫的人都会进入催眠状态。



响彻沧海的战栗!!疗养圣地的捣蛋鬼!!!

初音家族见参!!







在《梦幻之星 携带版2 无限》中除了新登场角色瓦纳鲁和新的BOSS级怪兽迪拉·布雷瓦斯外，最大的惊喜就在于新增的同《Vocaloid2》的连动计划。除前作登场的初音未来以外，镜音铃、连和巡音流歌的造型和武器都将收录在本作当中。



第五种族

在本作中制作方追加了在《梦幻之星 携带版 2》中所没有的新种族供玩家选择。新种族“暗人类”是改变人类的基因构造后而新诞生的种族。它们的眼中隐藏有强大的黑暗之力，比起其它种族更具压倒性的攻击力。暗人类的诞生似乎和在三年前被封印的神秘生命体“SEED”有某种关联，雪白的肌肤和眼罩是暗人类的特征。



有强大暗之力的种族

前所未有的超高难度
等待你来挑战

本作除了有比前作难度更高的"无限难度"以外，还有新增的"无限任务"。"无限任务"要利用被称为"任务代码"的道具会随机生成迷宫，不同的代码会导致地图、怪兽、BOSS、特殊能力等等都会不同。任务的等级会随着难易度和道具的稀有度等等的总和评价来决定，总共为30个级别。

人类

人类是格拉尔太阳系其他所有种族的根源所在，他们的技能平衡性非常优秀，可以胜任各种类型的战斗。



新人类

他们是作为优势种群而诞生的全新种族。新人类的肉体强度虽然比不上人类，但精神力、法力、回避力全都非常之高，魔法攻击是他们的得意技能。



机器人

他们是最大多数存在的人工生命体，由于擅长精密的操作，所以他们在战斗中具有惊异的命中率，特别是对于枪械得心应手。



兽人

本是为了从事身体劳动而进行遗传因子改良所诞生的种族。他们拥有强健的体魄，能够适应任何恶劣的生存条件，在战斗中喜好近战。





PS Portable PSP	本刊译名：寄生前夜3 第三次生日			2010年12月22日
	动作角色扮演	Square Enix	6090日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

由SQUARE ENIX 制作，预定将于2010年12月22日推出的PSP平台动作角色扮演游戏《第 3 次生日（The 3rd Birthday）》近日又有全新消息放出。本作是于1998年3月推出的《寄生前夜》系列第3款作品，游戏将以2012年已处在毁灭边缘的纽约为舞台，主要讲述女主角艾雅·布雷亚（Aya Brea）为了对抗神秘噬人生物扭曲者所展开的壮烈战斗。

凭借坚强意志
才能见到未来的曙光

本作将采用由Superfly所演唱的《Eyes On Me》作为主题曲，官方特意强调《Eyes On Me》是为了本作而全新创作的新曲，风格非常契合女主角阿雅充满坚强意志的形象。



魄力跨时潜行
新生女神重装上阵







FF13主角登场
全新服装大曝光


↑图上萨菲罗斯对上了蒂法，本作中蒂法的战斗风格定名为“佯攻攻击者”


↑“佯攻攻击者”是一种很灵巧的战斗类型，擅长做假动作迷惑对手后再进行攻击。



PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想 纷争012		发售日未定	
	动作	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	UMD	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

继2008年年底推出的《最终幻想 纷争》两年之后，SQUARE ENIX公布了此系列的最新作品《最终幻想 纷争012》，名中的“012”代表了本作描述的第12次秩序与混沌之间的战争，故事发生在前作之前，以秩序女神最终败北而告终。而在本作中还加入了《最终幻想13》里面的闪电、《最终幻想4》中的龙骑士凯因、以及FF7的人气角色蒂法。

↓萨菲罗斯可以说是近几年最终幻想领域最忙碌的人了，不过因为这些他也赚足人气。



↑这话的潜台词是“你个死鬼敢动我，看我怎么把你给收拾了！”

FF7中克劳德的青梅竹马——

蒂法·洛克哈特

蒂法是《最终幻想7》里的人气角色之一，本来和克劳德是青梅竹马的关系，可是却被爱丽丝抢尽了风头。不过这并不影响她在玩家心目当中的位置，就我个人而言更赞成她是FF7的女一号！





↑字幕的意思是“谢谢你刚才救了我”，看来克劳德又施展英雄救美的拿手好戏了。

蒂法EX必杀技 这画面感觉似曾相识



游戏中当玩家的EX槽攒满之后就可以发动威力惊人的EX必杀技，从图中可以发现蒂法的EX必杀技发动画面和FF7中相同，都命名为“ファイナルヘヴン”，意为“最终天堂”。

游戏角色全新样式服装追加！

从本作最新放出的画面来看，游戏中人物都有全新的服装设定，比如蒂法的FF7AC装扮等等。据官方消息称本作中除了之前的两套服装之外还存在着第三套服装，甚至有些人气角色会追加第四套，具体的取得方法现在还不清楚，不过这个设定肯定会增加游戏对玩家的吸引力。









援护系统

本作新追加了“援护系统”，玩家需要消耗援护槽进行援护攻击或者援护妨害，援护系统召唤出来的援护角色是有攻击判定的，所以寻找最恰当的释放援护时机成为关键点。就像前面所说的一样，援护分为攻击和妨害两种，援护妨害是指玩家在受到敌人攻击时候中断对方攻击的援护招式，分为L1+方块键的完全防御援护和L1+圆圈键的瞬间防御，两者消耗的援护槽不同。

使用L1+方块键



完全防御敌人攻击



使用L1+圆圈键



援护仅能防御一次



PAC-MAN PARTY

NINTENDO Wii	本刊译名：吃豆人派对		2010年12月16日	
	动作	NBGI	5040日元	日版
	DVD	1-4人	容量未定	审查预定

鬼马小精灵吃豆人带你进入奇妙派对

NAMCO BANDAI Games 近日发表了将推出《吃豆人》系列诞生 30 周年纪念作品——基于 Wii平台的派对聚会游戏《吃豆人派对（Pac-Man Party）》的消息。据悉，在游戏中将会收录超过50 种的趣味小游戏并支持最多四人同时游玩 。“吃豆人”是于1980年5月初次登场的超经典游戏形象，诞生至今相信比当下许多玩家的年龄还要大。

充满趣味的轮盘玩法





快来建立自己的城堡

一只要有其它玩家停留在自己的城堡，你就可以与他人展开小游戏对战，获胜一方即可夺取对方的饼干喔。



你的饼干就要归我啦！





















独乐乐不如众乐乐，友情在游戏中升华

原汁原味的八零年代经典作品复刻大集结

八零后的童年怀旧

《吃豆人派对》为玩家准备了 3 种游玩模式，分别为“派对模式”、“迷你游戏模式”和“故事模式”。丰富的游戏模式是本作的一大特色，而游戏性也将借Wii遥控器的动态感测等功能上升到全新高度。另外，游戏中还特意额外收录了原汁原味的八零年代经典游戏作品——《吃豆人》、《大蜜蜂》等供玩家游玩。



重温儿时的感动



热热闹闹 朋友同乐！

闯关族的家

不玩策略游戏，不知自己文可治国。
不玩动作游戏，不知自己武能安邦。
不玩恋爱游戏，不知自己风流倜傥。
不玩益智游戏，不知自己欠缺智商……

已经把跳跃性思维修炼到第一层的小沛说：

●随着时间的流逝，曾经多么热烈的激情也会有冷却的一天。●不要祝贺现在所谓的成功人士，谁知道哪一天他就成为反面典型呢？●《电子游戏软件》第300期快到了，谁有好的建议尽管提吧！●杂志社的温度总比室外高很多，这大概就是“年轻人火力壮”的最佳证明。●我很想做个调查，看看众小编当中谁的人气最高，然后就让他请客吃饭……●没人可以连续工作时间太久，你觉得我们玩游戏就可以例外吗？起码允许抽空上个厕所吧。●还有大约3个月就要过春节了，我诅咒今年的黄牛党全家死光光！阻挠我买火车票回家者，杀无赦！●《神鬼寓言3》实在太好玩了，这个系列虽然没有精美的画面，但游戏性和自由度却远远掩盖了其他的不足，就连睡觉的时候，游戏都会告诉你什么叫“安全”，怎么才会“不安全”……●在本期的4格漫画中，赤银和宇多田的“关系”终于明朗化了！大家千万不要误会，天知道为什么这两个人会被大家认为有“基”情，其实这两个人不过就是一块儿租房子、一块儿买手办、一起钻研魔方，就连本期工作都是一起负责同一个特稿而已……●中午的时候，蔬菜汁总会在电脑前趴着睡一会儿，而且不许别人看他的脸。某一次我偷偷看了一下，发现……这孙子居然一边睡一边笑！●小编们除了工作之外，每天的集体项目就是去超市买吃的，时间长了，超市的工作人员也都和我们很熟。甚至熟到有时候会问我们某某编辑今天为什么没来……●中午我们大多数人都是吃盒饭，订餐地点已经换了4家了。第一家只有固定搭配的菜，第二家的肉太肥，第三家的质量不稳定，第四家总是领着孩子来，还非要孩子管我们叫叔叔、阿姨……●编辑部里最不怕冷的就是小沛我了，但终于在10月27日那天穿上了秋裤，特此纪念！●大家可能发现莫邪没什么存在感，为此小沛打算在本期奉上她的写真靓照一张，不过目前只是个想法，还请大家多多来信支持，以便我可以用“民意”为借口拍照。●小沛常常被偶尔出现在桌子上的小强困扰，编辑部里也到处都是灭蟑的工具，所幸3个多月来我们吃的盒饭里没有发现过。于是我要在本期就此事庆贺一下！

闯家成员交友录

★姓名：谭磊 性别：男 年龄：23岁 QQ：6484380
地址：广西柳州 自我简介：孤单、寂寞、有点冷。
★姓名：王凯亮 性别：男 年龄：29岁 QQ：441527804
地址：新疆乌鲁木齐 自我简介：勤快
★姓名：伍林海 性别：男 年龄：21岁 QQ：1129212058
地址：浙江舟山 自我简介：无
★姓名：韦正 性别：男 年龄：20岁 QQ：363643600 地址：贵州都匀
自我简介：很平凡，稍复古
★姓名：谭斌 性别：男 年龄：13 QQ：648348248 地址：四川德阳
自我简介：我爱DR！
★姓名：尹为群 性别：男 年龄：秘 QQ：1561864041 地址：北京 自我简评：无

游戏填字格

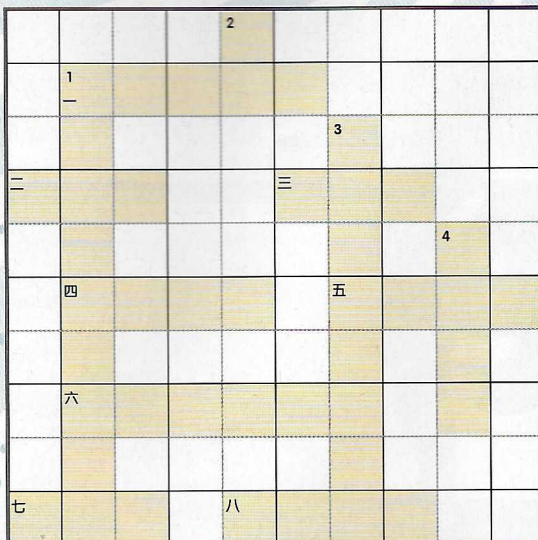
开动你的脑筋把这个游戏通关吧！
攻略在闯家最后一页！

竖排

1.Xbox360平台上唯一的《机战》系列作品
2.日语外来词，玩家常用来形容“拥有”等意
3.无双系列中第一个加入策略模拟要素的作品
4.《英雄传说》系列第七代的副标题

横排：

一.被人俗称为“16人街霸”的官方正式名称
二.很多玩家对于PS3的另一个称呼
三.《真三国无双6》中首批公开的新女性角色
四.90年C社推出的摧毁贩毒集团题材的FC游戏
五.2K GAMES推出的人物可以升级的FPS游戏
六.C社模仿无双系列的最新作纯中文名称
七.《使命召唤》系列的英文简称
八.Level5和吉卜力工作室联合制作的RPG游戏







翻开第283期《电软》，在小家里看到玩友的《电软》收藏图，回想起《电软》由创刊一直走到现在，不知道多少玩友伴着《电软》一直走下来，或是《电软》一直陪着玩友走下来吧，不禁感慨一番！

想起自己从有任天堂红白机以来，走到现在也换了不少游戏机：MD、机皇CD机、PS、PS2，以至乎电脑、NDSL，即使年纪在不断增长，但对游戏的心却没什么变化，不禁对自己对于游戏的死忠感到不可思议！而自《电软》创刊之始，也一直追着《电软》的脚步，每期必购；对于当时来说，在对游戏知识极度缺乏的我们，《电软》是唯一能让我们心情澎湃的杂志，它不仅仅是指引我们游戏进行的攻略杂志，更像是指引我们前进的导师，志同道合的朋友！

现在再来看看当年的杂志，更多的是怀念，怀念当时创刊的前辈，怀念当年每次亲手拿到《电软》的感动，怀念看着《电软》一一将游戏难关攻克的兴奋感觉，怀念总是永远不够的怀念！！！

附上我的电玩收藏图二张！！借此表达对《电软》及游戏世界的爱！！游戏万岁！！！

收藏的《电软》不敢称为至尊，但自认为也该算得上元老、骨灰了吧！！十七年！！创刊至始！！以与当年一般的游戏心态支持《电软》！！

游戏是自己一路走来的见证，舍不得卖更不会丢弃，作为自己的过去经历一直保存着吧！！

——狼叔叔



小沛：除了感谢，没啥可说的，你收藏的《电软》数量已经超过我了……

赤银：可以说，绝大多数的《电软》编辑原来都是狂热的读者。把《电软》做好是我们共同的心愿，希望可以有更多的读者可以喜欢我们今天的《电软》。

蔬菜汁：第一本我也有，小沛已经惦记不是一天两天了。

宇多田：卖他1000块不算多吧，咱俩五五分账。

小沛：喂，喂，我说，想黑我好歹也私下去聊吧。菜汁，就咱这交情，送我得了。

蔬菜汁：少废话，去银行提钱吧，我估摸着你身上的钱肯定不够！



最近好倒霉，PS2读不了盘了，天！她可是我身为TVG的唯一宝贝啊！PS没买，想买也买不到，PS3买不起，就算买得起，游戏也贵得要死。唯一的PS2就这样挂了，呜呜~~所以TVG必死也不是什么说不过去对了。不要！死都不接受TVG会死！

邮局同学们的时效性我真太不敢恭维了！一本书要延迟N天送到，真想拿块豆腐撞死！

身为TVG玩家的俺，现在倒是变得一点也不称职了。谁让PS2挂了，PS3木打算买呢。现在的俺只好忍气吞声地跳槽到网游里了。郁闷！还是喜欢一个人，坐在懒人沙发上，泡杯奶茶，面对一个大箱子（电视机）。很是还念哟！

现在倒是有人每天都恭候俺，怎么不WOW呢？唉？你怎么不玩CF呢？呃……还是喜欢面对电视一些。唉！人家就是不接受TVG会死！不接受！

好吧！牢骚到这！赶紧的！寄了！不然又不知道拖到哪年去了！

祝编辑部姐姐们愉快！注意身体！

——四川成都 王佳婧

小沛：前不久接了一个读者的电话，言谈中对网游进行了无比强烈的鄙视，并且异常激愤地表达了对刊登网游相关信息的排斥。其实我很不明白，家用机和网游都是游戏，就算不玩，也不用那么强烈的鄙视才对。起码我觉得，就算当前百分之九十的网游或者网页游戏都是垃圾，起码也有一小部分还是可取的……（怎么好像我也有这种偏心的倾向了）没办法，目前在国内，只有网游是“合法”的，所以人家才牛X哄哄啊。



赤银：帮主忙晕了，好像回答得不太对题。

宇多田：以前的荇菜前辈据说就是个世间少有的魔兽控，还曾经发生过熬夜练级，导致第二天流鼻血的壮举。菜汁叔，你要引以为戒啊。

蔬菜汁：联盟万岁！爱咋咋地！

莫邪：为了部落……



肥皂 醉生梦死

●这注定会是一篇凌乱不堪的文字。周末一个人窝在沙发上，再者出门去电影院，那些各式各样的电影，希望能透过屏幕看到胶片里的任性和恣意。

●大漠孤烟中，孤傲的刀客倚着旗杆，风动幡动心也动。不知能否有一天，他能悟出曾经的声色犬马，其实尚不如当下的淡如天涯。

●时光是张经年的底片，等你想起翻看时颜色已然失真。记忆是个旋涡，在时间的洪流中人们会身不由己。如果时间烧成了灰烬，那么还剩下什么？不断的错过都是为了最终重逢的剧情——终归只是一种奢求。记忆不全只是美好，也充满失去的苦涩。醉生梦死，只不过玩笑一场。我们之间，赔上岁月，彼此拒绝。

●有人说，“你们今天不拆，明天怎么死的都不知道。”这些跟我一个游戏杂志编辑又有什么关系，我干嘛要成天因为这些郁闷，我还等着去领工资，做一个和谐社会建设者呢。



天气逐渐转凉了，望闯家各位能注意保暖。反正我在这地方时习惯了，前几天还挺暖和的，后几天就风雨大作，气温骤降，当本人穿上厚衣服后，气温又回升，过几天又下降……对这破天气无语了。

还有一个悲惨的事情就是本人的PSP的锁键盘不灵了，有时明明已经拨下去了，却还能操作……不过不影响机子性能就行。

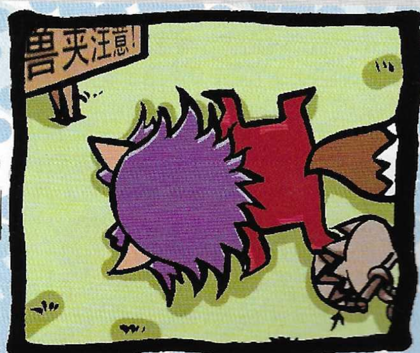
最后一个，从我弟那里听来的。我弟他们班上政治课，讲到网络对于青少年怎么怎么时，他们老师突然提到了游戏，说青少年玩游戏最容易沉迷。这时我弟他们班的某女生说道：那玩X360呢？汗一个——

——新疆克拉玛依 LvionX

小沛：面对恶劣的天气（其实还好），只有赤银童鞋病了，但目前早已康复，又活蹦乱跳跟打了鸡血一样。小沛则学乖了，早早穿上了秋裤，宁愿让自己流汗，也不让自己留鼻涕！

蔬菜汁：现在还有人拿游戏说事儿？太落伍了！看看咱的“呀呼嘿嘿，依呀呀嘿”系列吧。

肥皂：这个系列值得推荐给大家，除了菜汁这个人十分不靠谱之外，写的东西还是不错的。



●今年这气象不太对，立冬了都，树叶子还都是绿油油的；上月从淘宝邮购了银魂单行本35（正版行货），感觉长篇没有以前的短篇好看了；昨天偶然间看到了说游戏编辑是吃青春饭的一则文章，看了以后深有感触，如果不能熬夜写攻略年龄长大了对游戏没有感觉了，那我们还能干什么去呢？所以就只能在可持续发展的栏目上想办法了呗，比如原创漫画啊（以后可以往漫画编辑上发展）、可读性高的文章啊（往写手上发展）什么的，于是，已经变成了大叔的菜汁，即使被读者们厌恶了也至少可以有个养老的后路吧；不管受到怎样恶劣的环境影响，人类啊，都想着要努力活下去，但是树们却没有选择，今天下公交的地方，原来有树的路边只剩下几个大坑，而且被混凝土填埋了。



蔬菜汁

这……冬天了，叶子怎么还不落啊？





我是电软的忠实读者，首次触电是在初二，从那时起我发现了除了课本外还有这么一个缤纷多彩的世界，也是从那时起我认识了一些《电软》可爱的小编们，我真的是好羡慕你们可以这么开心的去玩，这么理直气壮的去玩。

我小时候上六年级时曾被大连的奸商骗了500块，从此我就对大连的电玩商家失去了信心，而那台翻新SP也就成为我从小到大唯一一台游戏机，现在已经退休安享晚年，由于很多原因我始终没有我最喜欢的游戏机——XBOX360，我几乎没玩过什么神作，虽然我不是一个地道的玩家，但这丝毫不影响我对《电软》的热爱，我还是争取每期必买，还是认真地阅读每一篇文章，我一样能体会的到一个真正玩家的乐趣，现在上高二我需要为自己打拼出一片天，我坚信以我家的经济水平，在我考完大学后，一切都会有的！这就是我第一次想对《电软》说的，最后愿电软越办越红火！

——辽宁大连 张帅

小沛：我最早看《电软》的时候，手里只有一个FC和MD（年代太久远了，不知道此为何物的读者可以上网搜索一下）。后来到了编辑部之后，被这里的景象震撼了！什么游戏机都有！那么多没玩过的游戏！但是！还有那么多的工作需要去做！所以啊，很多人羡慕我们，是因为还不太了解我们的工作性质。除了写攻略的人可以名正言顺地玩游戏之外，其他人只能在下班之后才可以玩的。

宇多田：越是没有游戏机的人，可能越是喜欢看《电软》。因为既然玩不到，那么看看书也可以过一下眼瘾。放心，这种情况不会长久的，每个编辑也都是从你这个阶段过来的，等你自己可以赚钱的时候，如果还能够保持对游戏的热爱，那才是真正的幸福。

肥皂：或者也有别的捷径哦~~找个像莫邪这样全机种制霸的女朋友就好了！

莫邪：去死！有人管没人管了，女编辑是神圣不可侵犯的！

赤银：有出息一点好不好，咱们这里还有个全机种制霸的呢，抢他的貌似也行……

蔬菜汁：别光说啊，大家伙儿动手吧现在！







电软过往跟现在的小编你们好：

首先，我要跟电软说一声对不起……整整14年，我没有给电软写过一封信，也没有说过一句话，甚至到《电软》的网站主页里面看过也没有……真的对不起……

我也是一个快30的人了……依稀记得第一本《电软》是从我们这里第一间图书种类比较多的书店买的，那个时候我是初中时代，直至到现在，虽然书店还是那间书店，但是里面的老板娘已经为人母了……呵呵……现在只要我走进那间书店，很自然的会给我留起来一本《电软》，从一个月一次到一个月两次再到一个月一次再次到现在一个月两次……已经成为我的一个生活习惯了……

还记得我的第一台游戏机是任天堂的FC，之后买了GB，再到高中买到了世嘉SS，最后到现在已经只玩大作的PSP……游戏陪伴我走过了14年……《电软》也一样……跟我一样差不多年纪的朋友都已经参加工作多年，早已经因为这样那样的原因对于游戏感觉厌倦，其实我也一样，看《电软》只是为了一种兴趣，享受，只看新闻，闯家，每当看到床头的《电软》都会很自然去闻一闻书本的味道跟摸一摸书本的质地……

从14年前的黑白纸到现在的全彩色大封面，看到《电软》能够一天比一天办得出色，就好像一个小朋友逐渐长大到一个年轻的小伙子一样，我感到很欣慰，真的……我很想跟《电软》一起再走下去，希望《电软》也可以继续的成长……

——广东佛山 丁汉杰

小沛：目前的来信中，大多数玩家都是在赞扬，难道大家认为只有这样才会被刊登吗？绝对不是这样的。当然，我没有怀疑大家的真诚，但希望大家能把我们当成真正的朋友，无所不谈才好。

莫邪：帮主，有人说你胖，能登不？

小沛：……这么不和谐的怎么可以登！不过可以删减嘛。

宇多田：帮主，有人说猴子太胖，能登不？

小沛：实事求是！干嘛不登？！

赤银：帮主真是个"严于律己，宽以待人"的好同志啊！

蔬菜汁：胖也不是他的错，还一个劲儿的吃就是他的不对了。





●这段时间是来电软之后最忙最累的，没有之一。

●WE2011变化实在不小，单一个蓄力槽就让我适应好久，总体来说这个改变还是值得肯定的，不过就是需要很长时间适应，尤其是一路玩过来的WE玩家，大家一起加油吧！

●心爱的尤文2:1战胜劲旅AC，俺家皮皮打进了一个相当重要的进球，又一个新的纪录！尤文史上第一人，奇迹还将继续，FORZA JUVENTUS！！！

●今年期待的游戏目前还有《第三次生日》、《高达无双3》、日版的《恶魔城 暗影主宰》以及《MHP3》，明年又是一个全新的轮回，游戏就是这样神奇的存在，让人停止不了期待。

●预定到了HIKKI的第二张精选，这张碟子之后不知道要等多久才能听到HIKKI的新歌啊……

●前面说了最近很忙，但是每天过的都很开心，理由嘛……干着自己最喜欢的工作，身边有一群好朋友好同事，心里有我爱的也爱我的人，这样还有什么理由不开心吗？

如果一天有24小时，
那么请让我想你1500分钟 宇多田

《电软》的各位小编们你们好，我是第一次给DR写信，我看DR5年了，看着别人一个个进家，自己也想进，可是无奈我这附近无邮局，现在有了手机，就可以用电邮写信了。这是本人第一次写信，我的语文学的也不好，也用平凡多见的词祝《电软》越办越好，成为中国最牛的TVGame杂志。

ps：psp3000的6.31固件何时破解！

——山东东营 旋风

莫邪：没关系，我们这里不是语文考试，越平实的语言越好。多谢你的祝福！

小沛：谁知道破解的事？举手！

赤银：早年咱混过字幕组，要是问什么片子的推出时间，或许我还知道。

宇多田：早年咱混过某知名游戏论坛，要是问攻略什么时候出，我知道。

蔬菜汁：早年咱混过肯德基，要是问鸡翅什么时候炸好，我可以告诉你。

肥皂：可惜我们就是没有当过黑客，破解的事儿我们真想知道，但真不知道！





●不觉间已经11月了，时间过得真快。

●不知是否因为最近过得太过充实？的原因，反而有种莫名其妙的空虚感，总感到碌碌而无所为，不知是为什么呢。

●编辑部似乎开始流行拖稿了，一想到这股不正之风有可能没准说不定或许大概某种意义上是赤银所引领的？便倍感罪孽深重。我说你们学点好行不orz

●11、12月开始购买项目变得多了起来，之前攒起来的小金库已经有大幅削减的态势了。败家是不好的，大家不要学赤银了哦orz

●前两天买了两款降价甩卖的老手办，嘛说是老不过是并非新发售的而已，东西还算是超经典的哦。不过看样子本期截稿之前大概是送不到了？如果来得及的话，请看红模馆中为您的sh……介绍嗯。

●看到每天被爱情滋润的宇多田，不由得想起了大学时的自己……并且深刻地感受到了一件事——日西真的是不好的orz闪得我的氪金马达加斯加狐猴眼啊（打滚中）

亲爱的《电软》读者：
当您看到这期闯家的时候，小沛刚刚作出了一个非常艰难的决定。在“红魔馆”和“菜汁专栏”停止对闯家进行抢班夺权之前，我们决定将在闯家栏目中停止赤银和蔬菜汁的回信权力。我们深知这样会给您造成一定的不便，我们诚恳地向您致歉，盼望得到您的理解和支持。（当真你就输了）





最近听着kagrra叔们的歌，真是很后悔啊，为啥8月没去看LIVE，真是蛋疼……

最近找咱化妆出外景的人越来越多，是好事还是坏事呢？每次都累死……幸福的小孩啊~

接下来马上就毕业了，我是说化妆学校……又是找工作－。－同样蛋疼……

计划着明年组个团，可惜响应的人并不多，可以说基本没有确定的╮(╯▽╰)╭

想着明年能不能等到最终幻想14，现在中日关系紧张，会不会影响游戏行业=。=|||

现在还玩着战国无双的我，总是被人说叛国贼……哎，游戏跟政治有关么……

乱七八糟的说了些不着边际的话题，可能人上了年纪就会这样吧……

嘛，一囧跌死……

——湖南长沙 常莎



小沛：一篇“读者手札”，鉴定完毕。你的名字很不错，和地名谐音。



赤银：手札这东西，写的时候没觉得怎么样，但每次回过头去看的时候会有很多乐趣。编辑部里就经常找以前的老杂志，然后大家一起研究小沛这些年是怎么一路从小伙子变成大叔的……



莫邪：所以你明白我写手札低频的原因了！要一直保持着一颗18岁的年轻的心！



肥皂：姐姐，你多大了？



宇多田：人家谭咏麟还一直宣称自己25岁呢，一个道理。



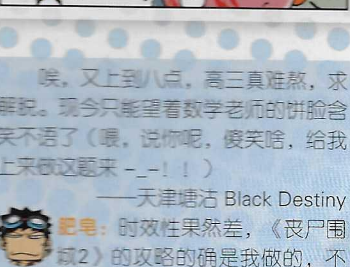
敬爱的各位老编跟小编，一位许久潜水的小弟今个终于忍不住冒泡了。写这封信主要还是看《电软》的 改变使偶心动+鸡冻，忍不住要写了。(因为能写电子邮件了吧，混蛋-.-)鉴于天朝邮政之速度，所以改成阴妹儿（Email）。（其实是自己的信连邮递员叔叔这关都过不了的缘故）给您们填蘑菇了-.-信虽然有Ctrl+c+v的嫌疑，不过我打过草稿，请菜汁放心-.-

TGS从蛋定看到蛋疼，无数雷人的东西皆横空出世。下半年能期待的也就GT5跟使命召唤黑色行动了，现在还是照着丧尸围城玩吧-.-这期应该有他的攻略了吧，我猜是肥皂写的。

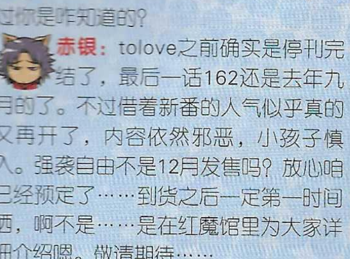
对了赤银，tolove2跟天降之物F咱都跟上了，就是想问下tolove的漫画不是腰斩了么？怎么最近我又看到新的出来了？你的强袭自由呢？偶还等看勒。还有菜汁貌似也进帮了啥职位，帮派代言人？

唉，又上到八点，高三真难熬，求解脱。现今只能望着数学老师的饼脸含笑不语了（喂，说你呢，傻笑啥，给我上来做这题来 -_-！！）

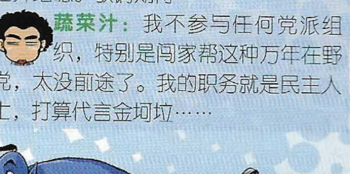
——天津塘沽 Black Destiny



肥皂：时效性果然差，《丧尸围城2》的攻略的确是我做的，不过你是咋知道的？



赤银：tolove之前确实是停刊完结了，最后一话162还是去年九月的了。不过借着新番的人气似乎真的又再开了，内容依然邪恶，小孩子慎入。强袭自由不是12月发售吗？放心咱已经预定了……到货之后一定第一时间晒，啊不是……是在红魔馆里为大家详细介绍嗯。敬请期待……



蔬菜汁：我不参与任何党派组织，特别是闯家帮这种万年在野党，太没前途了。我的职务就是民主人士，打算代言金坷垃……











天儿凉的真快，昨天还是艳阳天，第二天仿佛就入冬了，突然怀念起夏天，把PSP拷上了《我的暑假》……游戏中的许多片段，与儿时的记忆是那么的相似，也因为它，让我觉的暖和点了。

也许是自己长大了，原先那份对游戏的热情正在逐渐的消退，我不是想抱怨些什么，这世界本来就是这样，得到一些，注定也要失去点什么。或许，是游戏本身把我惯坏了，让我变的对它挑剔，刻薄。不过，我比较热忠收藏一些游戏主机、正版游戏，对我来说游戏它还是对我特有吸引力，只是方式不同。因为，哪怕我不玩儿，只拥有它们，也会让我觉的快乐。可能大多数人不会理解，认为其充其量只是一些包装精美的电子垃圾，而我没想过也并不指望靠它致富，简单来说，我只是想给自己留藏一些回忆。随便吐个槽，有点感慨，天儿凉，勿喷……

前两天闲逛，路过鼓楼大街，它早已面目全非，仅剩记忆永存了。伴随着天气降温，10月份结婚的热潮也在逐渐褪去，剩下的哥们儿们啊，再多陪我玩会儿吧……

侃了这么半天，看着怪悲惨的。还好，2012年还未到，地球还在正常运转，那么切入正题，聊点儿不感慨的。3DS距离我们也不远了，不过就首发的游戏种类，用惊艳两字来形容一点都不为过，可以说，这是我有生之年看到的最多、最让我兴奋的首发阵容，这也使我更加期待3DS的上市。老任，你兜里真有两把豆儿！

帝哥保佑，保佑我能挺过今年的冬天……然后，2011年2月26日，你快点来吧！恩，就这样！

——北京石景山 啾啾



小沛：天凉得的确快，北京已经没有秋天了。鼓楼也是小沛经常出没的地方，这些年的改变很大，主要是越来越商业化，专门骗老外和外地旅游的同胞。不过我还是喜欢鼓楼，就算现在中关村也有很多家游戏店，但我还是觉得鼓楼亲切。

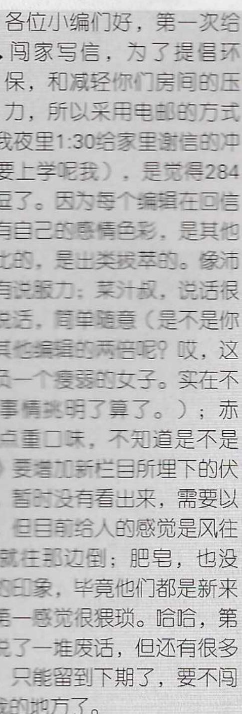


赤银：2012年要是真的地球灭亡的话，现在大家所做的一切不都很可笑吗？我觉得现在的地球环境和中国股市一样，该触底反弹了。



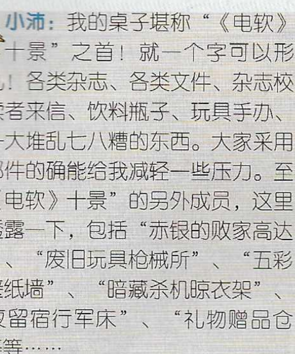
宇多田：在这里纠正一下，任天堂公布的软件阵容不全是首发的，这里面能有三分之一就很不错了，恐怕最后只有五分之一甚至更少会首发，另外还会有一些不太知名的作品说不定会挤进首发阵容。现在唯一可以确定的是，《山脊赛车》应该会首发。因为……习惯了。



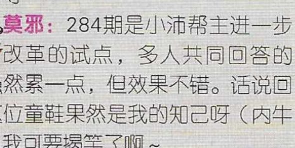


各位小编们好，第一次给闯家写信，为了提倡环保，和减轻你们房间的压力，所以采用电邮的方式写信。今天我夜里1:30给家里谢信的冲动（明天还要上学呢我），是觉得284期的闯家太逗了。因为每个编辑在回信时的话语都有自己的感情色彩，是其他杂志所不能比的，是出类拔萃的。像沛哥，说话特有说服力；菜汁叔，说话很爷们；莫姐说话，简单随意（是不是你的工作量是其他编辑的两倍呢？哎，这帮男的，欺负一个瘦弱的女子。实在不行跟他们把事情挑明了算了。）；赤银，说话有点重口味，不知道是不是以后《电软》要增加新栏目所埋下的伏笔；宇多田，暂时没有看出来，需要以后多多观察，但目前给人的感觉是风往那边吹，他就往那边倒；肥皂，也没有给人太大的印象，毕竟他们都是新来的，给人的第一感觉很猥琐。哈哈，第一次写信就说了一堆废话，但还有很多想和你们说，只能留到下期了，要不闯家的栏目没我的地方了。

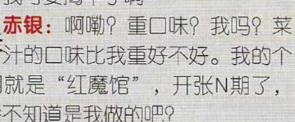
——北京 付饶



小沛：我的桌子堪称“《电软》十景”之首！就一个字可以形容：乱！各类杂志、各类文件、杂志校稿、读者来信、饮料瓶子、玩具手办、还有一大堆乱七八糟的东西。大家采用电子邮件的确能给我减轻一些压力。至于“《电软》十景”的另外成员，这里稍微透露一下，包括“赤银的败家高达阵列”、“废旧玩具枪械所”、“五彩斑斓壁纸墙”、“暗藏杀机晾衣架”、“熬夜留宿行军床”、“礼物赠品仓库”等等……



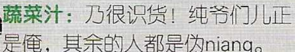
莫邪：284期是小沛帮主进一步改革的试点，多人共同回答的方式虽然累一点，但效果不错。话说回来，这位童鞋果然是我的知己呀（内牛满面）我可要揭竿了啊～



赤银：啊嘞？重口味？我吗？菜汁的口味比我重好不好。我的个人栏目就是“红魔馆”，开张N期了，你不会不知道是我做的吧？



宇多田&肥皂：（抱团儿哭）被华丽地无视了……



蔬菜汁：乃很识货！纯爷们儿正是俺，其余的人都是伪niang。

●任天堂为马里奥安排的25周年纪念果然非同凡响，只拿一个出在VC上都绰绰有余的游戏合集就把大家打发了，加个CD加本书就敢卖2500日元，坑谁呢这是！……不过看到国内的奸商们把价值折合人民币只有200出头的本作炒到300以上，方知人外有人天外有天，国内某些游戏二道贩子真不愧为玩家们的好儿子，他们最擅长的事情就是坑爹。

●微软发售了Office for Mac 2011，苹果版的Office永远比PC版提前一个年份。不知是不是为了迎合现在水果大流行的趋势。不过这本来是个出在Mac上的软件，在日本的庆祝发布会上为什么要顺道展示Kinect呢？难道说微软在日本的游戏部真的只能靠抱苹果的大腿来为自己扩大影响了么？

●听闻稻船敬二在CAPCOM呆不下去了，理由是在社内已经没有上升空间了。是啊，2010年CAPCOM的业绩惨成这样，LP2、DR2反响这么低，你还想有什么样的上升空间？难道就靠这个业绩让社长把位置让给你不成？联想到船水纪孝、三上真司、神谷英树、稻叶敦志这些人走的时候的情况，我对《无间道》里那句台词愈加深信不疑：出来混，迟早要还的。

猴子



模拟器游戏谁有钱谁买

《电软》回函卡讨论话题

话题1：你觉得N3DS卖25000日元（合人民币约2000元）合理吗？说说自己的看法吧。

啾啾 北京石景山 对于任天堂的掌机来说,它真的是有些贵了,赶上家用机了……不过,进化的画面,3D,首发软件的强大,这一切还是很有诱惑的……毕竟在现如今的地球上,只有任天堂一家有……贵点就认了吧,努力攒钱ing!

刘伟 江苏南京 其实我并不看好3DS，看游戏截图和PSP差不了多少。说是要挑战iphone，估计机能差的远，新技术裸眼3D很吸引人，但实用性还得看发售之后玩家的评判，2000块钱我觉得不合理，这不像任天堂的作风。

LvionX 新疆克拉玛依 对于25000日元的标价，这……有点贵了，对于本人来说，要购入3DS很困难。不过贵也有贵的道理，毕竟是3D裸眼游戏机+体感+触摸屏，怎么的价格要比其他的主机高一点吧。所以说，还是静观其变，等着价格稍微降一点再准备入手吧。

话题2：你觉得哪款游戏的结局不够理想？如果你是作者你想怎么改？

常莎 湖南长沙 要说结局嘛，既然上面说到DMC了，就说3代的结局吧（⊙o⊙）虽然意境是美好的，也符合大家心目中的结局，但是我还是想说，但丁你是故意的吧，那什么！你一定是嫉妒哥哥人气比你还高，所以一不做二不休……杀人灭口……

那啥，其实大家没有抛弃你，只要你把哥哥娶回家做老婆，你的人气一定更高……

Black Destiny 天津塘沽 我觉得是传说系类，每作结局都好像是团圆型。其实倒是希望有点悲剧色彩的，比如宿命2裘达斯。并不是不喜欢他（我很喜欢这个角色和他的声优）只是觉得如果他寂寞的回到过去，跟壮烈与boss一搏更能让我为他喝彩。

话题3：你对这次公布的新《恶魔猎人》有什么看法？特别是但丁的新造型。

常莎 湖南长沙 这不是真的……这不是真的……（碎碎念……）

卡普空！（指！0-0）但丁怎么得罪你老……（但丁：淡定……童鞋，咱都不激动呢、(´_ゝ`)

话说大家都盼着新作是不是有维吉尔哥哥呢0-0

哑巴里，还是算了吧。都洗洗睡吧。世界变了……

武旭辰 浙江杭州 变革是一种生存的法则。即便口袋妖怪这样的销量神作，也会存在审美疲劳，也做出了变革。一直以来，靠系列吃饭的游戏都会越来越差，第一作始终是最好的（真三国无双等少数除外），一则因为第一作是原创，令人耳目一新，二则续作始终有前作的阴影，无法彻底释放。因此，DMC的变革是一件好事。以前对但丁审美疲劳的玩家会因为新但丁而购买新作，老DMC玩家不会因为一个人物的造型而放弃DMC，因此总的来说，新版DMC销量会比DMC4更好。

Black Destiny 天津塘沽 我嘞个去，无力了，千万别和现在的但丁是一个人，要么我看也我也哭去。不过C社也不敢砸了招牌，也不知道神谷看完TGS会不会点根烟找个地方蛋疼去。

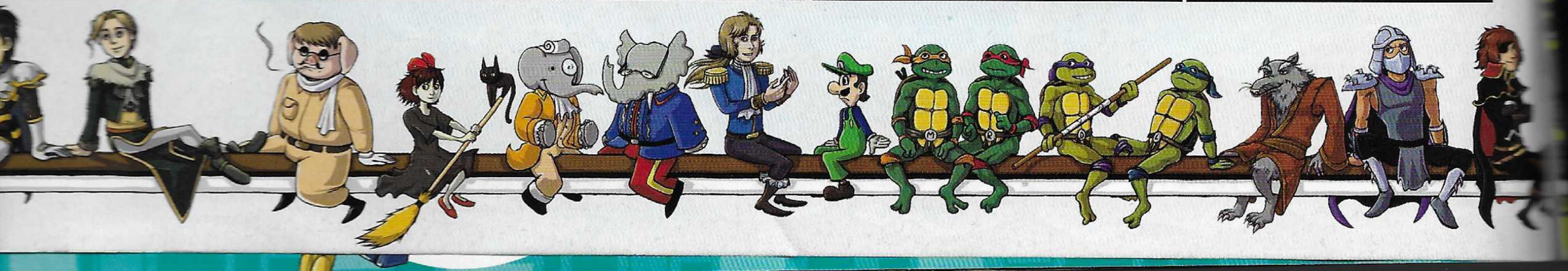
话题4：哪款3DS公布的游戏你最期待？写写你所希望能够随主机首发的软件吧。

啾啾 北京石景山 赛尔达,合金装备,生化危机,SSF4,王国之心,马车,纸片马里奥,看的我眼都花了,老任,你敢一下少出点么?!首发软件,我抽签决定吧，纠结……

刘伟 江苏南京 3DS上我很期待生化危机，毕竟是名作，生化5还没能满足我呢！随主机发售的软件我希望有2D版的恶魔城和第一人称射击的银河战士，这是我当初买NDSL时玩的游戏，现在想来很是惬意！

LvionX 新疆克拉玛依 说到游戏，当然是宅男必备的《Love Plus》了,3D的女友，光想着就……

软件嘛……既然有3D功能，当然需要一个能放3D电影的软件啦。以及和Wii或者后续的任天堂主机联动的软件，就这些啦。



「电软」官方博客留言摘录

电软官方博客 留言摘录

退后下一步

好了，道歉我收下了。哈！最近学习任务很忙的说，每天都在考试（小考撒），都么有时间看电软了，以至于宿舍里都攒下3本电软。>3<话说沛沛在练习跳跃思维？！孩子是不受啥打击了，乖乖，淡定啊！356还不是太了解呢，下周回家看看撒，但愿晋朝的武将们不会雷倒我，阿门……另外菜汁脑子秀逗这个问题，我可以证明！（谷子地突入撒）还有沛沛你不会也不行了吧？！这个我也可以证明！（再次突入）话说最近经常把2xx期说成3xx期，甚至口误400期快要来临，虽然还有100多期不过还是很期待，我们这些软饭们很看好你们哦！挺进吧！最后的最后，告诉你哦！我也没感冒哦！不过还是不要随便得瑟了，多穿点撒，穿穿更健康……*^o^*

蔬菜汁回复

沙发童鞋乃好！软饭们V5，每当看到什么挺进吧加油吧之类的咱就会不知不觉地燃起来，不知不觉地打开凑字技能（那到底有什么值得炫耀的喂！）。

时间的终点

恩……最近买了几本游戏机看，怎么说呢，有一些和电软相似也有很多不同，总之有很多值得去学习的和改进的地方，虽然现在电软逐渐回到原来的状态，但重建辉煌尚需时日，电软好象一直要做一本纯游戏杂志，但网络大众化的发展让纸刊发展举步为艰，不过这也算是个机遇，也许网络上的一些事物与游戏杂志里一些东西相结合会有意想不到的效果出现，就像MH的炼金术一样。总之，就是希望电软与时俱进越办越好喽，成为既有新鲜感又有鲜明的特色让人无法放手的让我们上课不好好听偷偷看的老师没收自己看的神奇杂志！

蔬菜汁回复：

喂喂，这位板凳童鞋乃可不要站错队啊，如果一个月的零花钱有限的话还是要做好选择的说，嗯哼！（举起一袋小浣熊干脆面的调料，做威胁状~）好吧，为了让杂志变得好看，已经在逐渐增加原创栏目，那么我们一定会与时俱进的，当乃被老师没收的那一瞬间尽量不会让乃感到丢脸这样！

麒麟

356的人设说真的，真没看到暗荣的诚心。云哥成男版稻姬了，陆逊倒是不是那么娘娘腔了……边看人设边蛋疼……赤银看了《clannad》没？真的是神作啊……用了我快一包纸巾了……

赤银回复：

看了啊……第九集风子消失那一段哭得我啊orz

其他部分倒是还好……反而AS看着没什么感觉……

飞啊飞啊坠

苦苦等待GT5的日子是了无生趣的，于是翻出很早之前第121期的电软来怀旧一下。不过当时的杂志真的不翘角……

想必出那一期的年头，很多现在的小编都还是死大学生或者死中学生吧。你们是电软的未来，都要相信自己是很厉害的，绝对绝对不能输给当年那些同样很厉害的家伙啊！不是尽力，是一定要做到，否则俺就寄个小月月到你们编辑部去！！！上周买了D版的FIFA11，悲剧，居然是有问题的劣质批次，解说和大部分背景音乐都没有。我问老天爷，是你非要我忠于WE吗，老天爷说，去你妈的足球，玩儿2K去……

蔬菜汁回复

好吧，这么一说的话，咱绝不会输给当年那些一边挖鼻孔一边打字的大叔们的，除了掌握以上这两种技能，咱也终于习得了值得炫耀的“托腮”和“望窗外”，所以小月月乃还是自己收好吧。

213不是罪

咳咳，本人就是内个9.5袋帮主~（被打晕扔飞）。嗯，我又来了。不知众小编们有没有烦我捏？啊？什么？不烦啊，嗯好吧好吧呐我就打算常来了~

最近又要期中了，感觉真是特别忙啊。顺便一提，本人现在初三的说，作业灰常累人啊，就这玩电脑的时间还是趁着我家没人偷摸的开开机子进闯家呢。弄得现在提心吊胆的-,-.

话说，咱最喜欢赤银兄拉。嗯，不晓得为什么总感觉很有共同语言呢~（不过对模型咱无爱，主要是假想人格啊啊啊啊啊~）如果这么一说的话，海K也跟我性格差不多吧~等量代换？好吧就这么解释好了（大误）。

不晓得这回能进家不？啊沛叔就网开一面睁一只眼闭一只眼让我进家好拉。

嗯，明天貌似是万圣节嗯？呐祝各位小编们节日快乐不要被吓到好了orz。

蔬菜汁回复

喂！9.5袋！站好！回复乃让乃进闯家的既不是乃最喜欢的赤银，也不是和乃性格差不多的海K，更不是什么沛叔，而是蔬菜，有没有提到咱咱完全不在意的说（咬牙状），那么以后还请常来！（一拳轰墙）

漫[r空

怨念啊 我们这边的邮政效率太差了 我到现在都没拿到这期。话说要期中考了，压力不小啊！不知道小编们有没有跟我一样的压力呢？工作上的。例如蔬菜汁偷吃小沛的面。

赤银回复：

压力无处不在……

磨牙

首先！庆贺买到了286期！同是八楼，话说那个动画我也看过，不过是在对象的淫威下，女友的短信音还是团子的说……战神偷跑！上周还在玩试玩版，这周回家就看见偷跑了！昨天在家玩的兴奋时候没电了，更悲剧的是忘了从学校带充电器了！感觉要比试玩版好。待玩。年度有此神作，其他的都是浮云！周末回家几乎所有时间都在下电影和游戏，全天开机结果导致显示器绿屏，显示器用了十年多了，不过如果能修好，还是祝福依然坚挺。最近寒冷大家注意。周一开卷考试。看见286期上我的那句“去你大爷的吧”没有被河蟹，虽然看到自己的话很兴奋，但还是希望编辑用的时候河蟹下，毕竟是出版物不像网上这样能随便说，什么词都能说啊，其他读者看到尤其是小盆友们，影响不好啊。兄弟在这赔不是了！祝越办越好！

蔬菜汁回复

对不起，回复乃的不是动画党赤银、宇多田，而是只看过荒川第一部、并且只追银魂漫画版的死硬派蔬菜，谢谢乃提醒上期内个“去你河蟹河蟹”的问题。

游戏填字格答案：

				制					
	超	级	街	霸	2				
	级					真			
神	机	3			鲍	三	娘		
	器					国		零	
	人	间	兵	器		无	主	之	地
	大					双		轨	
	战	国	婆	娑	罗	3		迹	
	X					帝			
C	O	D		双	重	国	度		

龙哥热线

龙哥打算今后每天都要尽早爬起来，然后去楼下买肉饼吃，大家冲啊！

刚刚才做出了一个艰难的决定要早睡早起的龙哥

Q 龙哥好，我的PSP3000 5.03的系统要怎么样才能玩DOA和《龙如》啊？是不是必须玩正版了？对了，还有《猫村》也运转不能。

（新浪网友 lc随）

A 你可以试试普罗米修斯系统（prometheus），或是使用普罗米修斯补丁。此系统为国人开发的破解系统，比较符合国情，恩，系统的游戏兼容性相当之强。网上的下载应该有不少，用起来也很方便。

Q 龙哥，我是PS系主机狂人，不知现在是购买PSP3000还是坐等PSP2更合适些？这里的PSP真的好贵啊，还有好多还是翻新机。

（新浪网友）

A 既然你已经说了目前的PSP价格离谱，而且翻新机居多，那么为什么还要考虑目前入手PSP3000呢？龙哥给你的建议是静候PSP2的发售消息会划算一些，而且还能赶得上游戏潮流。如果是单纯为了游戏性的话，这位读者完全可以考虑下明年初就会发售与玩家见面的N3DS。

如果想要鉴定一台JS要出售给你的PSP是否为翻新机，龙哥给你出几招辨别办法，希望会对你有所帮助。第一，看PSP机身的螺丝是否被拧过，然后把电池取下，再看电池下方长条形深灰色的封条是否完好，有没有被揭开重新粘贴过的痕迹；第二，看PSP屏幕和机身有没有明显的指纹，全新的PSP由于是钢琴黑烤漆，全身应该散发着一种通透反光的感觉，看上去很舒服，而翻新的主机就相对黯淡一些，这个比较好分辨；最后，要细心观察PSP的机身，看看是否有划痕，全新的主机表面是绝对没有划痕的，另外，大家再观察机身有没有灰尘，特别是摇杆处、L/R键以及其他按键缝隙里等容易粘灰的地方。

Q 龙哥太行了，闷槽派第一人来此请教龙哥啦，请问《丧尸围城2》中的一周目所有不同结局要怎样完成呢？

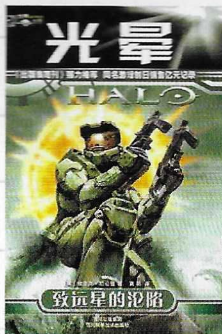
（新浪网友 闷水鸣）

A 《丧尸围城2》的不同游戏结局分界点就在于游戏后期一个帮助TK的支线任务，如果你在任务限定时间结束之前给了他Zombrex的话就会进入游戏最终的Good Ending，相应的，如果玩家没有来得及送给TK一支Zombrex的话就会进入Bad Ending。最后呢，龙哥请教你一个问题，还望你能如实回答。闷槽派是什么派别？你们跟南海一派有什么关系？

Q 恩……之前的《致远星》流程真的好短啊，貌似纯剧情的单人只玩了几天就完了，但我仍被那宏大的场面所深深震撼着。后来我仔细回味一下发现Noble3护送博士去了，最后也没交待他啊，可是其他斯巴达都死了……我没接触过《光环》第一部和第二部，龙哥帮忙介绍下剧情吧。最近在玩《现代战争2》，第四关“No Russian”太血腥了……刚上电梯就开始杀戮，我都快傻了……那一关是什么意思啊，到最后还是给挂掉了……

（新浪网友 时间的终点）

A 龙哥在玩一款出色的大作时总会觉得该游戏流程过短，玩的不过瘾，不过这恰恰也说明了制作方的深厚制作功底吧。《光环》的故事要是细细说起来，就算将整个这一期的电软版面都用上恐怕还是悬啊，龙哥就给你介绍个大概吧。至于《光环》的整部精彩剧情，这位读者还可以通过阅读官方小说来进行了解，龙哥保证你看完《光环》的剧情是绝对不会后悔的。



←这就是《光环》的官方小说汉译本《致远星的沦陷》，除此之外还有《洪魔》、《初次反击》、《奥星的幽灵》、《丰饶星之战》等多本小说可供大家阅读。

公元26世纪，人类科技的进步已经使得超光速空间旅行成为可能，太空移民遂开启了崭新的篇章，以地球为母星的人类在浩瀚的星际中开拓了成千上万的新居住地。在历史的进程当中人类之间由于各种争端而爆发的在战乱不断，但是一个共同敌人的出现为这钟摆般的战乱画上了休止符，这个敌人就是——星盟。星盟以人类的对外移民运动亵渎了他们的朝圣之路为由向人类发动了圣战，人们只得一致对外共同对抗由不同宇宙种族组成的星盟，长达数十年的人类与星盟之间的战争由此展开。星盟凭借其异常发达的科技且比人类强壮数倍的精英战士，在战争初期呈现出摧枯拉朽之势，人类远地殖民星几乎全部沦陷，而近地殖民星也已沦陷大半。公元2552年，离地球最近的重要近地殖民星军事基地，被誉为地球最后一道屏障的致远星开始遭到星盟的猛烈攻击。作为人类最后王牌的基因强化型战士——斯巴达在此开始集结，人们希望通过斯巴达战士直捣星盟总部从而扭转战局。但是在行动开始的前一天，星盟舰队倾巢出动对致远星进行了毁灭性打击，人类部队几乎全军覆没。（此段剧情即为《致远星》所讲述，是整个鸿篇巨制的开端。）只有一艘人类战舰秋风之救号在地面Noble小队的殊死掩护下带着最后一名幸存的斯巴达二期战士John（士官长）进行空间跳跃逃出了致远星，而后所发生的就是《光环》一、二、三所讲述的故事了。而在这其中也确实没有交代掩护博士撤退的Jun的下落，不知道今后官方会不会以外传或者小说的方式来进行补玩呢？我们拭目以待。

龙哥之前说过，《现代战争2》与好莱坞大片相比也毫不逊色，只是其中玩家需要扮演恐怖分子滥杀无辜的“No Russian”关卡充满争议，许多国家和地区也因此对《现代战争2》采取了禁售措施。“No Russian”关卡主要讲述了美军特派员Joseph Allen为混进极端恐怖分子Makarov的俄罗斯激进组织而展开的一项深度卧底任务。为了取得Makarov的信任，Allen只好参与其组织对莫斯科国际机场的恐怖袭击并向无辜群众开火，但最终由于Shepherd将军的出卖，Allen的卧底身份早已被Makarov识破并加以利用。Allen在机场屠杀后死于Makarov的枪下，并成为了最终引发美俄之间大战的导火索。



↑大规模屠杀平民的剧情超出了一款游戏应有的道德底线，《现代战争2》也因此背上了“反人类”的骂名。

Q 龙哥好，我刚买了台Xbox 360，现在还不怎么会用，请你一定要帮帮我啦。我听说Xbox 360可以上网，该怎么上啊？被BAN机是什么东东？被BAN了又会有什么后果呢？Xbox LIVE又是什么东东？还有Xbox 360的画面和PS3比起来到底怎么样呢？

（北京 朱子煜）

A Xbox 360是自带宽带接口的，就在后面的视频线接口旁边，在Xbox 360的网络设置中设置好你的宽带的用户名和密码就可以上网了。如果你是用的路由器，那么直接把网线插上就可以上网。

BAN机是微软对改机用户的一种惩罚机制，被BAN机后就意味着玩家将永远失

去登入Xbox LIVE的权利，更严重的甚至会封禁的你的硬盘导致无法正常安装游戏。一般改机玩盗版，用黑点卡从Xbox LIVE上下载东西以及在游戏过程中作弊等等都会导致被BAN机，其中改机玩盗版的用户被BAN的机率几乎是百分之百。所以国内的大多数Xbox 360玩家实际上都已经失去了Xbox LIVE服务的功能，你若选择用Xbox 360上网一定要慎重考虑。

Xbox LIVE是微软的网络服务，LIVE服务器也可以说是目前最为稳定的服务器。大家所说的用Xbox 360上网，实际联接的就是Xbox LIVE，LIVE上包括有时下最新的游戏资讯、可供下载游戏的DLC，线上对战等等。可以说，一般用户使用Xbox 360登录Live 的主要目的都是为了体验联机线上对战乐趣的。另外，每年的11月底万圣节一直到第二年的二三月份，都是微软BAN机的高峰期，所以各位如果改过机的话这段时间就先不要愣往枪口上撞了。

Xbox 360的画面和PS3相比孰优孰劣，恐怕目前还并不存在一个绝对的标准来对二者进行衡量。有些游戏是Xbox 360的画面较强（例如《猎天使魔女》），有些游戏则是PS3的画面较强（例如《最终幻想13》），而且就算说同一款游戏在这两个平台上的画面表现有区别，但这种区别也不会太大。其实，实际游戏的画面也是要分为即时演算和过场CG动画，而可以说只有即时演算的画面质量才能体现出一款主机的机能强大与否。从单纯的硬件配置来看，PS3的机能确实要比Xbox 360强一些。但PS3具有先天的蓝光载体优势，也就是说有时PS3不用依靠CPU来预算，只靠直接加载就能为我们呈现上乘的画面，而Xbox 360则必须完全依靠CPU和GPU即时运算。单从画面角度来衡量的话，现如今又有哪几款游戏能真正做到1080P的画面呢，所以只能说是PS3和Xbox 360各有千秋了。



↑这是《GTA 4》的Xbox360版和PS3版画面对比，很难判定两者谁会更胜一筹。

龙龙龙哥，有有有有个极度萎靡的问题求教-v-《口袋妖怪 心金》玩过吧，玩过吧，玩过吧…（回响）那个巴尔郎可不可以刷出母的来啊-.-? 我用SL大法20来次了为啥清一色的都是公的泥? 还有胡说盆栽和鬼盆栽去哪里弄呀..还还有我的DS烧录卡是TT的，为什么用自制版本1.17a12这个版本一开《幽灵诡计》和《口袋妖怪 黑》就死机呢? 是不是因为版本有点低了啊啊啊...龙哥谢拉~>w<

（新浪网友 213不是罪）



龙哥热线惊现表情帝和回音帝。你的这个情况属于正常，想必《口袋妖怪》系列的老玩家都应该对游戏中刷怪的麻烦程度充满了怨念吧，比如那传说中的闪光怪兽，刷上千次都有可能颗粒无收，想刷出目标宝贝有时还是要看你的RP滴。所以龙哥给你的建议是：戒骄戒躁、勇往直前、积攒人品、争取多快好省地刷出自己想要的妖怪。为达以上目标，你平时可以通过帮助老奶奶过马路，吃完饭帮妈妈洗碗等等来积攒人品。最后，祝你好运。

胡说树携带坚硬香炉与百变怪生蛋得到胡说盆栽，而鬼盆栽在正常游戏流程中是不存在的，需要用金手指来修改游戏才能抓到。

玩不了最新的游戏，应该就是内核的问题了，另外，TT卡的性能本身就不是很理想，你可以先将原先的内核备份下，然后试着升级看看能不能玩。

体感革命，来了……



龙哥好，你们编辑部订没订Xbox 360的新外接体感设备Kinect啊? 我的机器是港版的，原来的Xbox 360精英版能不能用? 国外的发售价钱是$149.99，国内会卖到多少钱呢?

（北京 刘君龙）



微软曾经表示过Xbox 360的周期应该在10年左右，而Kinect就是延长Xbox 360生命周期的重要手段。也就是说，不管你手中的Xbox 360是什么时候买的，是哪个版本，Kinect都可以与之兼容。另外，官方公布这一套Kinect设备的上市日期是11月4日，国内市场应该间隔也不会太远，依据标准定价来看国内市场售价在1200大洋左右就算是正常了。



↑最初以Natal为开发代号的Kinect在游玩时是不需要使用任何手柄控制器的。



龙哥，最近感觉我PSP的摇杆越来越松了，估计命不久矣……如果找JS去换……算了，我们这里的JS不是不会换，就是漫天要价。话说我自己换个摇杆麻烦吗? 会不会换的报废啊?

（新浪网友 鱼结冻）



↑ 此螺丝刀原属赤银，是拆卸PSP的不二利器，自上月初八紫禁之巅一战，现已被龙哥所霸占。



动手能力强的童鞋大可自己尝试下拆机检验、换装摇杆之类的，以上工序不会很麻烦，只要有一把六角的小螺丝刀就行。不过拆机很容易使机器内部进灰，所以大家要多多注意。另外，只要你不用强力去破坏内部零件，小心一些是不会造成机器报废的。目前所谓原装的摇杆大概需要55块大洋左右，而一般的摇杆也就20大洋左右，给你个小参考，这样JS就算漫天要价你心里也有个底不是。另外，连摇杆都不会换的JS都敢出来混了吗?（笑）



龙哥好，前段时间刚刚发售的《实况足球 2011》不知你玩了没有，你水平又会怎么样呢? 有空好跟你对战几局（坏笑中），嘿嘿……说起对战，我前不久就遇到了一个很严重的问题：说好和朋友一起切磋的，但是我只能看见他的房间却进入不能，这是怎么回事啊? 还望龙哥尽快解答。

（内蒙古包头 李卫东）



看样子来者不善啊，其实呢，龙哥闲下来也会玩实况的，只不过被对手进的球更多而已。你所遇到的情况不属于个别案例，目前有许多玩家都碰到了跟你相同的问题。究其原因，就在于你们俩之间用的网络运营商不同，譬如你们家用的电信而你的朋友家用的网通，那么你们俩就连线不能。又或者有人跟你抢着进同一个房间，而他的网速又比你快，那么你也是进入不能的。

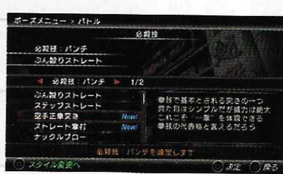


龙哥，我在玩《黑豹 如龙新章》，在更换必杀技后主人公放出来的必杀技怎么还是没变啊?

（新浪网友 花落尘埃）



在《黑豹 如龙新章》中，每个招式的使用都是有特定按键组合的，游戏过程中一般会做出招式的按键相关说明。换句话说，并不是装备了新的必杀技你的招式就会发生变化，前提是玩家还要按对按键组合。另外，如果你所指的是攒斗气按三角键终结技的话，那个无论你选择什么流派招式都是不会变的。



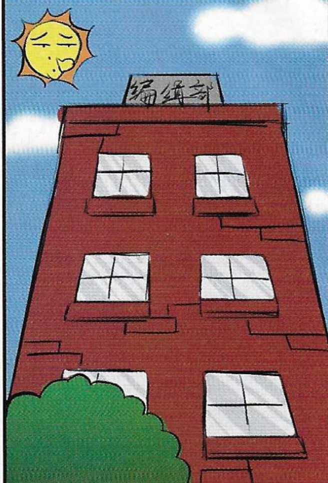
□绘/JUST WE

BB漫画电软

——少年！不来个奖杯么！

《BB漫画电软》第1回得到了主编小沛"没有办法，那就暂时连载下去看看吧"这样的称赞，和众小编"皱眉""斜眼""吐口水"这样的评价，不管是漫画家还是漫画的责任编辑都做好了"搞不好这期就要被某攻略或者某特稿挤掉"的觉悟，于是《BB漫画电软》第2回就在这样的气氛下展开了……















一切都重新回归了平静

勇士们回到了编辑部

例会结束

最重要的例会内容被忽略了啊就这样一笔带过了吗混蛋！

……

终于有人推开了会议室的大门……

胸口上写着“长春”两个字，是从长春来的吗？真是辛苦了

长春

所以说这货只是个从长春来的大叔吧！话说这个本就不重要吧喂！

真的会被河蟹掉的喂！

这种部位就不要给特写了啊！

……

最后……

搞错了吧？绝对是搞错了吧！这根本就是个完全没有关系的路过的大叔吧喂！真正的大家到哪里去了啊混蛋！！！

那到底是怎样的一个过程啊喂！只不过是普通的赛跑而已怎么会出现这样的结果啊！！！

这就是大家在不断战斗中进化、合体，成长形成的完全体啊！

奖杯是我的了！！！

雅蠛蝶！！！！

我擦勒！

哼

啊

呸

嗷嗷嗷



GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA

□文／宇多田

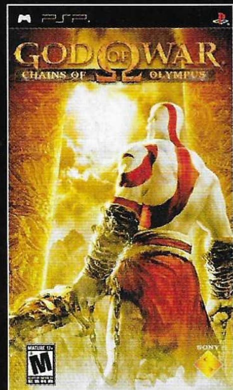
PS Portable PSP	本刊译名：战神 斯巴达之魂		2010年11月2日	
	动作	SCE	36. 99美元	美版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	18岁以上

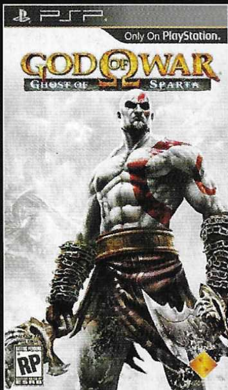
作品介绍

本作是战神系列的第五作，也是PSP平台上的第二作。《战神》算是近些年SONY最为出色的独占游戏之一，而游戏一向以挑战主机极限性能被玩家津津乐道，本作也继承了这一光荣传统，优秀的游戏性和画面处理已经可以说是PSP技能的极限点。所以在攻略开始我先大概介绍一下《战神》在PSP上的两作，家用机的就不多说什么了。另外需要特别提一下PSP的两个战神都是有官方中文版的哦。

《战神 奥林匹斯之链》这款作品于2008年3月4日正式发售，也是《战神》系列正式登陆PSP平台的第一部作品，游戏一公布就受到了玩家的密切关注，不过剧情流程过短是本款游戏的最大软肋，但除此之外真的找不出另外的不足了。

《战神 斯巴达之魂呢》，也就是本作，是今年11月2日刚刚发售的《战神》最新作，而且在11月11日还要推出官方中文版，不过这年头游戏不偷跑活不了么？本作华丽偷跑才使得我现在可以玩到中文版。本作故事上更多的是在交代奎托斯之前和家人之间的种种，可以看到在这位铁血汉子背后也有属于人类的情感。





操作方法



除了图上显示的基本攻击之外，再补充几个经常会用的着的特殊情况下的按键作用	
L+R	被敌人捆住后的挣脱固有QTE
L+圆圈键	扑到敌人进行攻击
水中方块键	下潜
水中X键	上浮
水中按住R键不放	蓄力冲刺 可以撞坏障碍物
攀岩状态下L键	落下
有悬挂点提示时按圆圈键	悬挂（之后按X键落下）





流程攻略

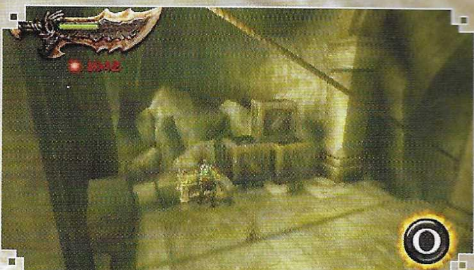
本作在收集方面和PS3的《战神3》设定一样，一共有15个蛇发女妖之眼、15个凤凰羽毛.还有15个弥诺陶洛斯厉角（后文中简称为牛角）。每收集到相同五个就可以升级对应的能力，蛇发女妖之眼可以升级体力值上限、凤凰羽毛可以提升魔法最大值、而弥诺陶洛斯厉角可以增加火焰计量表的上限。在本次的流程攻略里我会全部标明这些收藏道具的位置，请留意观察。（和前作一样这些收集物品并不仅仅有十五个，如果前期忘记一两个后期还是有可能拿全的，如果已经取得全部的那么后面的宝箱里会是红魂）

游戏一开始奎托斯坐在战神的宝座上回忆过去的事情，本作也就是奎爷的这一段回忆，画面一转来到了船上（为什么又是船上？为什么每次开场都喜欢在船上！）这里相当于教学关卡，没有任何难度，一直前进马上会进入第一场BOSS战，对手是海妖斯库拉，她在希腊神话中是一个吞吃水手的女海妖，有六个头十二只手，腰间缠绕着一条由许多恶狗围成的腰环。而这部分也是发售前试玩版里面的内容。记得那一期的电击收藏里还有达人的讲解视频，那里面对于斯库拉的说明大家可以参考一下，不过这“女”海妖还真的有够难看的啊！ok~吐槽结束，言归正传……



BOSS斯库拉： 这个BOSS没有什么难度可言，一边躲避她的触手攻击一边靠近她头部攻击即可，要注意她的触手攻击除了利用翻滚躲避之外还可以防御，不过不是傻傻的按着L键就可以的，需要和使用金羊毛的防反一样，在被攻击的瞬间按L键就可以，成功的话会有慢动作特效。在伤害值够一定程度时斯库拉就会趴在船上，这时候跳到右边上面提示点连点圆圈键就可以出现QTE了，成功之后斯库拉逃跑。

之后在下图位置可以取得第一个蛇发女妖之眼，就在主路上很容易看到，之后此类收集宝藏都会特别说明，玩家可以参考。



另外战神这游戏一般没有太多的分支路线，所以如果是一本道（一条路走到黑）那么我也不会用太多笔墨，玩家不是傻瓜这点我很清楚，说很多废话难免会被人说我是在凑字数（画外音：难道现在你不是在凑字数吗？）。言归正传，继续往前走打破一堵破破烂烂的石墙发现新道路，这时会有牛头怪的登场画面，不过终究是一个杂兵，期间斯库拉会出现抓住奎爷，QTE搞定后继续收拾牛头怪，攻击它时在它前冲后可以发生QTE，当然也可以硬拼搞之。之后拉动开关爬如前面的窗口，一路前行后发生平民被杀的剧情后干掉敌人可以看到第二个蛇发女妖之眼。

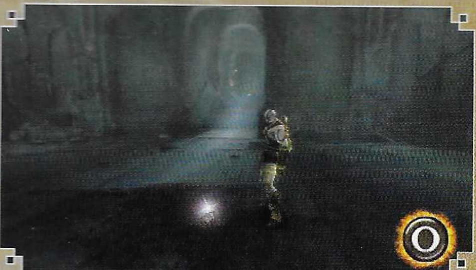


开门把石头移到下方的机关处就可以出现悬挂点提示，荡过去之后攀岩而下，这里往左走有两个红魂箱，然后进入死亡神殿之后先往右走（左边也有红魂箱），进去拉动开关上升后来到一个满是水流的地方，水流下滑的地方看到提示点X键即可。然后独眼巨人出现，一边闪避一边进行攻击，三次QTE后可以击败。进入神殿踢开波士顿的雕像下潜，左边是红魂箱右边是正确的前进道路。

继续向前发生剧情，奎爷的老妈登场，还告诉了奎托斯有关他弟弟还有父亲的事，不过这个时候我们还是不知道奎托斯的父亲究竟是谁，随后奎托斯的母亲身体发生变异变成了一个凶神恶煞的怪物，之后进入第二场BOSS战。



BOSS卡莉丝托： 本以为奎爷对自己的母亲会犹豫片刻，没想到直接进入战斗，而敌人也没有什么难度，攻击一定次数后会被撞到墙上随后出现QTE，反复几次就可以搞定，不过最后还得玩家自己走到奄奄一息的卡莉丝托面前来个终结，战斗后可以在血迹旁找到神器卡莉丝托的臂饰。



往前走取得阿特兰提斯之眼，之后按方向键右就可以释放此魔法了。这时候有左右两条路，先走右边这一条，可以取得第三个蛇发女妖之眼和第一个凤凰羽毛。



之后回去走左边的分支路线，被海妖带到了熔岩洞窟，在这里没走几步就可以取得第二个凤凰羽毛。



向前经过一段长距离的攀爬之后到达火山口，继续前进会遇到火焰泰坦希拉，这时候按照提示K了希拉之后会获得新能力，按住R键可以在武器上增加火焰属性，之后原路返回会遇到新敌人，这种敌人必须用刚刚学会的火焰属性攻击才可以，火焰攻击会消耗魔法值下面的火焰计量槽，它会自动回复，另外本作中收集牛角就是为了提升这个火焰计量槽的最大值。干掉敌人拿到齿轮之后就可以继续前进，在下图位置可以获得第四个蛇发女妖之眼。



这里需要用火焰攻击破坏一旁的齿轮，之后跳下往右走来到之前路上遇到那个没法进入的火墙门，进去之后又有下滑的QTE跳跃，之后干掉两个牛头怪之后推动机关发现新道路，跳到巨石上它会带我们到达新地点，在存档点旁我们可以发现第一根牛角。



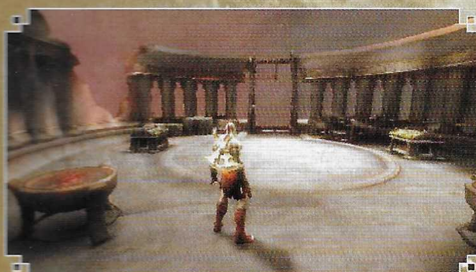
前进破坏第二个需要火焰攻击才能破坏的齿轮，这是从一个红魂箱旁边贴着墙壁出去，海妖再次出现，一连串的QTE之后来到新地点，这里又出现分支，先攀岩滑落到下面可以取得第五个蛇发女妖之眼，这时候第一次增加体力上限。



向上攀爬之后前进，会进行一长段惊心动魄的动作大片（本作中有很多类似这样紧张的桥段，也算是这次的一个小亮点了吧），之后奎爷帅气的再次化险为夷，进入剧情动画。剧情之后来到克里特岛，一直前进到达一根横向的绳索，先不要急着上去，在绳索下有第六个蛇发女妖之眼。



继续前进从屋顶的大洞跳下，推着石块前进爬上弓箭兵的平台，然后跳出去前进一段之后可以取得第三个凤凰羽毛和第二个牛角，详情参考下图。



顺着绳索滑下之后，来到雅典娜神殿。这里奎托斯会把雅典娜神像打烂，剧情过后在图中位置可以取得神器雅典娜的猫头鹰，这东西一开始还真没有注意，藏在俩破木桶后面，要不是我闲着攒红魂还真就错过区了，这里要说一下，因为时间问题，所以攻略里面收集眼睛羽毛这些也许有我没有发现的（战神这点做的一直很不错），但是按照攻略收集全部45个肯定是没问题的。



顺着绳索向上爬之后拉动开关。这里攀岩需要击破碍事的木头继续前进，到达一个全是狗的地方需要按圆圈键把狗踢进齿轮里，踢四五个就可以破坏齿轮了。然后坐升降机下来，注意下图位置，这里不仔细看真的不容易看到左边有一条路哦，在这条路尽头可以找到第四根凤凰羽毛。



推动机关出现悬挂点，第一个需要挂上去来到新区域，第二个则是挂上去之后跳到对面（我在这里还以为要等者所以惨死了一次），之后出去在很显眼的地方取得第七个蛇发女妖之眼。



调整投石器的角度，砸死那个向你求救的可怜虫，然后按圆圈键搬着他的尸体放到一旁的机关处，在调整投石器的角度，然后将石头放下后迅速跳到石头上，这样就可以进入上面的门了。放尸体的机关位置和跳进门的角度入下图所示。



来到新地方依靠绳索跳到神殿内，这时候美杜莎会出现，小心她的石化光线，可以用翻滚躲避，也可以利用她的石化光线石化其他敌人，另外用QTE杀死美杜莎可以石化周围的敌人，不过有些敌人对石化是免疫的。继续向前看在水池右边可以找到第三根牛角。



下水池后用R键的蓄力冲刺前进然后浮出水面，一路前行经过一条很长的绳索之后，在下图位置有梯子可以爬上去，上面有第五根凤凰羽毛，魔法槽最大值增加。



继续前进会遇到一个穿着盔甲的巨人，这时候要先用火焰攻击击破他的盔甲，之后就和普通巨人的打法一样了。通过回旋楼梯之后再下图位置获得第八个蛇发女妖之眼和第四根牛角。



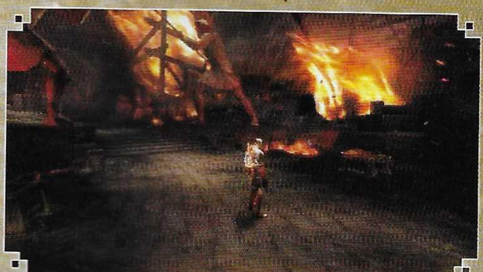
之后前进到一个很多独木横梁要走的地方，跳下去会有第五根牛角。



继续前进来到一个大厅，这里有一个可以推动的石柱墙下，然后跳上石柱再跳上二楼开门，然后把石柱从右边推上二楼在砸向地面，新道路出现。跳下去会遇到三代里面那个挖墓地的老头，他警告奎托斯不要去找他的弟弟德莫斯，之后调查地上的闪光点取得把手，开门前进。走一段之后可以取得第九个蛇发女妖之眼。



继续往前会出现新的敌人，会钻入地面，还能使用硬化魔法。然后会是一段相当惊险的疾奔，很有视觉冲击力！然后结束了这段惊心动魄的疾奔之后没走多远就可以又得到第十个蛇发女妖之眼。



搬动机关来到了克雷特岛，用把手开门进入，又是一个新型怪物，这东西会隐身一定要多加小心。击败这个巨人之后前进路上左右两边各有一个宝箱，分别是第六根凤凰羽毛和第六根牛角。



一直前进，之前进不去的那扇大门现在可以用把手打开了，来到阿罗阿尼亚山脉。推倒巨大的石像之后是一场独眼巨人和蜘蛛的乱战，胜利之后有一堵墙可以用火焰攻击击破，里面有两个宝箱，分别是第十一个蛇发魔女之眼和第七根凤凰羽毛。



之后的墙都是要火焰攻击击破，在下图位置可以找到第七根牛角。



接下来这地方肯定会短时间困住一些玩家，不过其实很简单（其实我现在在得意的笑）。首先要把推车往右推到头，然后爬上梯子之后搬动开关放下吊车，再跳下去把推车踢上吊车，继续上去搬动机关把推车运到二楼，然后推下去就会砸开新的道路，这时候去搬动另外一个开关放下它旁边的吊车，上去之后跳到悬挂起来的巨石上再跳到刚才砸开的地方攀岩。进去之后往前走有一个悬挂点跳过去攀爬向上，然后反方向跳回来可以取得第八根凤凰羽毛。



继续前进在攀爬墙壁的地方先去左上的窗户，用火焰攻击破坏窗口的冰进入，然后先用火焰攻击唤醒铠甲兵然后搞定取得齿轮，原路返回再去右边的窗口进入，使用齿轮打开铁栅栏后攀爬进入，在里面有第十二个蛇发女妖之眼。

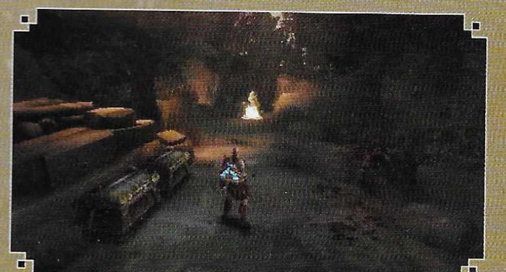


下水后往回游有一个红魂箱，水中需要按R键蓄力冲刺，然后在有提示点的地方按圆圈键，再旋转摇杆即可，反复几次就可以通过。之后一直前进到一座木桥上，右边有一个红魂箱，左边是正确的道路。往前走没多久就会遇到一场BOSS战。



BOSS厄里尼厄斯：一开始她只会前冲攻击，多闪避即可，另外时不时还会发个光球，利用弹返即可，至于召唤出来的老鹰圆圈键轻松搞定。当BOSS头上出现圆圈键后就可以拽掉她一个翅膀，反复两次本以为会让她飞不起来，不过人家居然还会长翅膀！！！而且变身了，这时候是一连串的QTE，然后是帅气的下落追逐战，靠近之后会有圆圈提示。反复几次搞定，最后落地之后过去补上个QTE就可以总结她了！

干掉厄里尼厄斯之后获得新魔法，按方向键左释放，在存档点前可以取得第八个牛角和第十三个蛇发女妖之眼。



之后来到了斯巴达，这里的人对奎爷敬仰之情犹如滔滔江水……下图位置进行咳咳咳咳，每作都有的迷你游戏，你懂的~ 游玩三次之后可以获得神器阿佛洛狄忒的美酒。



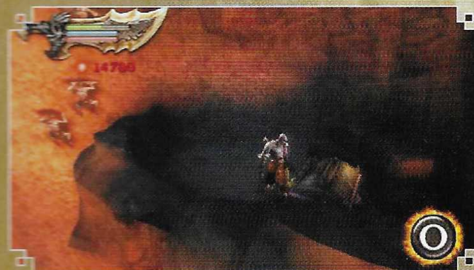
一直往前走发生回忆的剧情，这里要操作而是的奎托斯击败弟弟，然后发生剧情，很明显带走奎托斯弟弟的人就是前战神阿瑞斯和雅典娜。继续向前走来到地牢，地牢里有的木门可以破坏，里面有一扇的里面是第九根牛角。



继续深入跟着刚才逃跑的那个囚犯一直走到深处，干掉一只他放出来的怪物之后送这位老兄去领便当，背着他把他丢到机关上就可以出地牢了。出来前面不远的地方可以找到第十四个蛇发女妖之眼。



在继续深入到达一片需要攀岩战斗的地区，这里先走右边的分支可以取得第九根凤凰羽毛。



往左爬先打破那扇火门进去干掉那些讨厌的弓箭手，再回去利用绳索来到阿瑞斯神殿，在阿瑞斯神像后面大厅宝座两侧有两个宝箱，里面是第十根凤凰羽毛和最后一个蛇发女妖之眼，可以升级一次魔法最大值，而且体力值升到最大了。



往前走发生剧情，这里要和儿时的奎托斯战斗，这里的QTE要求反应很快，然后用小屁孩子丢到远处的镜子上，上下左右各砸一次然后就可以完事了。然后取得墙上发光的道具原路返回，之前的斯巴达战士会给奎托斯新的武器斯巴达的矛和盾，按住R键加方块键可以攻击远处的弓箭兵，之后继续前进。存档点后要用盾牌防御着推进到桥的另一头，这里有第十根牛角。



穿过冰洞搬动升降台机关再次回到阿罗阿尼亚山脉，前进到一处地区会有提示，使用枪技掷技能把吊桥打下来就可以爬上旁边的平台了，上面有第十一根牛角和第十一根凤凰羽毛。



搬动开关进入另一个冰洞，前进一段有一段路需要用盾牌抵挡寒风前进，如果不小心被冻住了要快速按LR挣脱。在地上拾起新魔法，按方向键上使用，可以冻住敌人。继续向前刚转弯就能看到第十二根牛角。



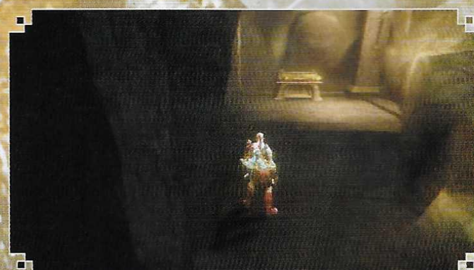
来到悲情峡谷，前进到下图位置跳过去可以取得第十二根凤凰羽毛。



继续前进搬动机关把手继续前进，之后走没多久会遇到可以点石成金的可怜国王（原来俺小时候的梦想是这样可怕的东西啊），之后不要着急爬墙壁，先要用斯巴达之枪把发光的石柱打碎，之后在提示点点圆圈键转摇杆把顶上的障碍物打碎，这样一边的墙壁才可以攀爬。爬下来之后在刚才国王自虐的地方附近找到了神器国王的指轮。



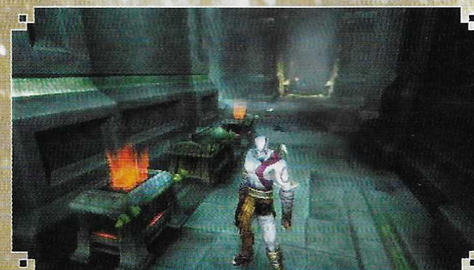
往前走在道路尽头有两个红魂箱，跳上平台在记录点旁边有一个宝箱，因为之前15个蛇发魔女之眼全部收集齐了所以这里箱子里面是魂，不过如果之前有落下蛇发魔女之眼的可以在这里补上一个。继续往前走路上还有一个被国王变成金子的箱子，这箱子是打不开的。接着有一连串在熔岩上的浮石跳跃的地方，这里的石头是会下沉的，要尽快跳过去。再往前就会看到头上顶了好大一个圆圈的国王。QTE后扛着国王往回走，注意路上会有杂兵，国王还会时不时的反抗一样，不过都没什么威胁。接着奎托斯会把国王丢进岩浆里面，变成了一件很漂亮的雕像呢（笑）。顺着变成金子的岩浆爬上去之后，前行不久在一个山洞里发现第十三根凤凰羽毛。



来到亚特兰蒂斯用火焰攻击把门旁的机关打碎，这时会出现独眼巨人和鸟妖的组合，干掉之后走进升降机把另外的机关打碎即可，掉下来之后前方有第十三根牛角。



在船上需要不停的击退敌人，后期还有落雷出现，坚持一会就会发生剧情，奎托斯被卷进了海水深处。经过一段潜水之后在下图位置有一个宝箱，里面依旧是蛇发魔女之眼，没有收集齐的玩家注意。



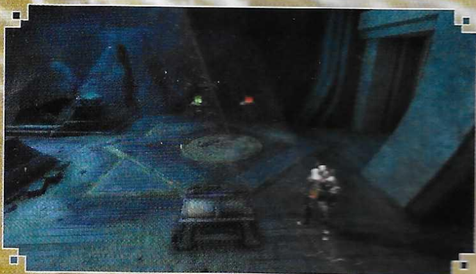
再往前走来到一个存档点前，注意它左边的墙壁是可以破坏的，里面有第十四根凤凰羽毛和第十四根牛角，再里面还有一堵墙可以破坏，不过不是宝箱而是一个杂兵……大家就不要好奇的去砸墙了，咱一个受骗就足够了，我嘞个去~



继续潜水，这里会遇到在水中拉动机关的地方，先上升出水面，有一堵墙式可以破坏掉的，里面是第十五根牛角，至此牛角全部收集完毕。



来到圆盘升降台上搬动机关，一边干掉敌人一边上升，最后干掉远处的敌人就可以前进了。来到有很多海神像的地方先走右边的路，在雅典娜女神像前发生剧情后继续前进，搞定杂兵之后打破旁边三根石柱的底座，之后连点圆圈键把石柱推倒就可以从旁边石壁爬过去了。进入洞窟中战斗取得齿轮，出来会有一个很显眼的宝箱，里面是这次收集类最后一个凤凰羽毛。



前进使用齿轮激活石像之后原路返回，攀爬一段之后敌人把面前的铁门关上了，动左边迂回过去用枪射杀把手开关的人，之后再从刚才被关住的铁门进去，落下后取得齿轮。往前走干掉杂兵后激活另外一个石像。往回走出现新的道路，潜水前进，这里有挤压的机关，要注意水流用R键冲刺到前方按圆圈键挂住机关，连续两次通过机关之后就可以浮出水面了，前进到道路上还有一个宝箱，因为我已经全部收集齐了所以也不知道里面原本是什么，之前有落下什么的来这里看看吧。从高台跳下发现回到了一开始神像的地方，进去调查石台连点圆圈键后新道路生成。这次来到了死之都，一出去就看到地上的发光点，是神器阿瑞斯的枷锁。



在这里前进的道路上有一种植物需要用火焰攻击击破，来到一个有很多钻地魔的地方，击退敌人在右边有石像可以拖动，高一点的石像后面有宝箱。之后把矮一点的石块推倒画面左方，跳到上面继续前进还有一个宝箱，继续向前一直深入来到塔纳托斯神殿，往右边走看到可以推动的石块，他的左边道路尽头有宝箱，推着石块到达右边道路尽头，踩着石块跳上铁链，然后到达铁链中心位置跳到旁边的大个摇摆物上，通过它到达另一侧的铁链。通过巨石机关后的房间需要用火焰攻击破坏齿轮，之后原路返回到刚才巨石机关的地方，推着巨石前进，之后出现新的道路，进去开门后有宝箱。继续深入来到一个喷火机关处，这里要用盾牌防御着前进，然后用矛射向喷火机关可以暂时关闭火焰。这里需要把道路转到火焰机关的方向，不过要注意左边有一个宝箱，右边是一个红魂箱子。跳到火焰机关上面的平台一直深入就会见到奎托斯的弟弟德莫斯，这里先用火焰攻击攻击旁边的树藤，之后用矛把德莫斯救下来，不过没想到德莫斯就是下一个BOSS。



BOSS战德莫斯： 小心弟弟的三连击，后期德莫斯会很频繁的使用抱摔，这时候挣脱了之后可以进行反击。反复几次之后就可以结束战斗。

剧情中奎爷就这样甘心被人痛打，因为对方是自己的亲弟弟，随后死神把德莫斯带走，奎爷艰难的站起身来步履蹒跚的往前走着，跟着纵身一跃去拯救自己的弟弟，一段攀岩之后成功救回了弟弟，这之后斯巴达的矛和盾都给了弟弟，随后兄弟两人迎来了游戏的最终决战，合力对抗死神塔纳托斯。



最终BOSS塔纳托斯： 死神有两个形态，鸟人状态使用震地攻击和抓技，在他抓住德莫斯的时候靠近按圆圈键，抓住自己时有QTE提示，左下的槽满就可以按方向键下召唤德莫斯投掷斯巴达之枪，第二形态是巨人状态反而变得容易对付，在他释放光球时候弹返即可使他晕厥，然后用火焰攻击攻击手臂，反复几次就会出现剧情，德莫斯被死神拍死，奎爷爆种后火焰值无限，尽情蹂躏那该死的死神吧。

游戏最后抱着弟弟走过了长长的一段山路，那该死的老头早已挖好了坟墓，把弟弟放进去之后雅典娜出现，原来是奎爷自己选择的保留自己的记忆……

对不起，我的兄弟。【完】



□文/小雨
友情协力：Garsiazero

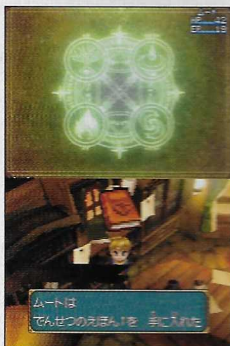
GOLDEN SUN DARK DAWN

《黄金太阳 漆黑的黎明》流程攻略

ゴマ山（哥玛山）

游戏开场以旁白的形式介绍：地、水、火、风对于这个世界的意义，并提到30年前的"黄金太阳"现象……

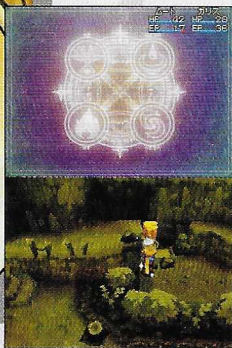
镜头一转，罗宾正在向主角讲述30年前的"黄金太阳"现象引起了世界崩坏，但也这个现象也拯救这个世界，这时候杰拉尔德到来向我们介绍了卡莉丝和特瑞。



随后特瑞执意要用飞行翼尝试空中飞行，不料途中使的飞行翼失控，情况危机，罗宾和杰拉尔德决定让特瑞先到悬崖下方的森林等待援助。

回到屋中，卡莉丝会赠送头部防具，短暂教学之后，我们需要在屋内找到全部装备并且装备完善才能推进剧情，在厅内的书架上可以获得道具"てんせつのえほん1"。

准备停当后外出与罗宾、杰拉尔德两人见面，两人会指引我们，一路前进来到ゴマ山（哥玛山）。这里是教学迷宫，遇到跳不过的障碍使用精神力"移动"即可推动石柱。





这里主要目的是叫我们熟悉基本操作和迷宫中谜题的设置模式，记得把常用的魔法设置快捷键。一路移动黄色石柱前行，来到"あやかしの森（彩花森林）"。

あやかしの森（彩花森林）

进入あやかしの森（彩花森林），罗宾会介绍精灵的使用教程，教程是实战事例很容易上手。教程结束后，向右上方前进，中途有两个宝箱。在第二个场景对地图中间的红花使用精神力"ファイアボール（火球）"即可打开道路继续前进。第三个场景对小树芽使用精神力"グロウ（成长）"，即可爬到上层台阶的道路上。本迷宫基本应用移动、成长、火球就能搞定，继续前进来到"小山の洞窟（小山洞窟）"。

小山の洞窟（小山洞窟）

一路利用精神力来到大花朵面前使用"ファイアボール"（火球）对其攻击，进入BOSS战。全游戏第一个BOSS比较容易，在两位传说级人物的帮助下轻松取胜。靠近晕倒的特瑞发生剧情，特瑞入队。从上方继续前进，剧情后，众人一起返回主角的家中。





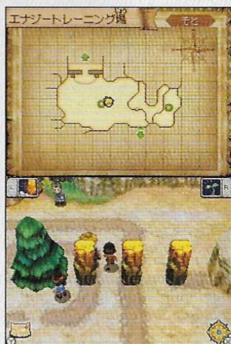
ティンカーの万屋（庭卡的杂货店）

罗宾鼓励主角一行三人开始属于自己的冒险，离开小屋进入世界地图没走两步，就看到从小屋方向飞来的精灵"ソロ"，原来罗宾派是他来帮助主角的。继续前进，来到"ティンカ一の万屋（庭卡的杂货店）"。进入杂货店发生剧情，店主庭院卡问了我们两个问题，第一个是主角是不是罗宾之子，第二个是卡莉丝是不是主角的女友。原来他早就知道我们了。上前与庭卡对话，进入商店购买教学。

エナジートレーニングー（精神力训练场）

前往"エナジートレーニングー（精神力训练场）"，首先移动3块岩石制造可以跳过去的平台，爬上树木，跳过岩石向右边前进，从树上跳下来对小树芽使用成长，即可获得火精灵バーン。

其实精神力的训练场就是一个简单的在限定时间内完成解密任务的小游戏，训练场内一共设有四个关卡，当全部通过后将会展开BOSS战，BOSS弱火，难度很低硬拼都没什么问题。最后选择宝箱获取通行证卡片即可过关。



ゴマ高原道（哥玛高原路）

从南边离开“ティンカーの万屋（庭卡的杂货店）”来到“ゴマ高原道（哥玛高原路）”。对地面的花朵使用旋风，就可以使其悬空，我们便能踩着它们过去了，对机车使用火球可以点燃燃料，即可前往对岸拿到宝箱。返回此岸，移动木头，令最左边的木头落到右边河里，在浮着的木头上向右，对地面的花朵使用旋风，让它们漂浮起来，再从上面踩过去即可获得宝箱。



向北便可进入“ウッドマン（伍德曼村）”了。在这里不要纠结于精灵，这个精灵是要从村子最上面的房子后面绕过去拿的。

ウッドマン（伍德曼村）

刚进村，就看到有个小孩在断桥上遇到危险，孩子的父亲正在大声求助，主角一行自然不能坐视不理，利用旋风精神力救出小孩。这时站在一旁的哈杰特和主角一行说话了，他提到能量黑洞每10年就会发生，每次发生都伴随着大灾难，正说着，旁边的黑洞开始变大……剧情过后得知下一步目标是地下遗迹。

在村北的民宅中绕出来，将石柱使用移动推下去垫成平台，可以从这里返回“ゴマ高原道（哥玛高原路）”，利用机车可到达西侧上部，一路前进可以找到之前没拿到的风精灵ゲイル，战胜后获得。

从南边的树木附近的梯子下去，利用成长精神力让小树芽成长，继续下爬即可获得精灵ムース。

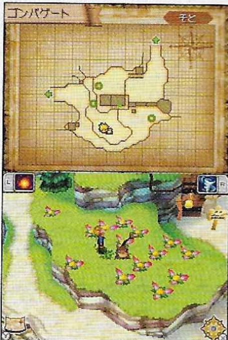
木材置き场（置木场地）

从村子南边离开来到“木材置き场（置木场地）”，乘坐机车来到左边，把花朵利用旋风吹起来可以获得不少好东西。一路解密前行来到山洞内获得特殊召唤兽石板（ザガン，地1火1）。

在木材置き场大地图周围附近会随机遇敌火精灵コロナ。

ゴンパゲート（恭帕大门）

如游戏截图所视，就在这个地方可以看到怎样使用通行证卡片的范例，接下来我们自己来到门口所在的位置，和刚才的人一样鸣钟即可开门了。然后从楼梯上到管理员所在的房子，再从左边的树木下去使用旋风吹起花朵，即可找到躲藏起来的地精灵フラウ。



ゴンパ遺迹（恭帕遗迹）

继续前进来到遗迹，直接往前，来到地上有花纹的房间，提示要把地上的图案拼完整才能找到继续前进的道路。

先去2F的右边，一路前进会发现机关，提示当大地宝珠活动的时候，前进的道路才会打开。使用移动精神力移动各石像，让它们踩在机关上，就可以继续前进了。把石块推到下层，之后返回1F中间，踩神像面前的石板，可以开启前往2F左边的道路。

来到2F的左边，一路前进，对宝石使用旋风，启动遗迹内的升降梯机关。接着对地上的花纹地板使用旋风使其形成道路前往右侧的门，一路使用旋风吹起地上的花纹地板来铺路前进，途中的宝箱内为防具，记得要拿上。



来到3F，将石块推下。出来乘左边的升降梯返回1F，接着乘坐右边的升降梯来到3F右侧，把中间的石板推下去，返回1F正中央，将四个石块镶嵌到洞穴内。遗迹机关就会开启，在神像中心出现楼梯。来到神像前，站在它手上触发剧情，主角就能够学会失落的古代语言了。

回到正中央的房间，调查石板，就会出现4个雕像，将所有雕像都面向中央推到4个闪光的位置，前进的道路便会开启了。

从遗迹4F左边的门来到5F，获得主角专属的精神力道具，学会精神力“抓取（クリップ）”右边利用抓取获得钥匙，回到门口使用即可离开。这时可以到房顶捕捉风精灵ビビッド了。



之后一路使用抓取向右边移动来到4F右侧，走到底可以看到火焰宝石，利用抓取能力飞到宝石处，再用火球点燃宝石，乘石板返回1F，一路利用精神力火球回到入口正中央，对刻印使用火球，开启进入“ゴンパ洞窟（恭帕洞窟）”的路。

ゴンパ洞窟（恭帕洞窟）

一路前进，正好遇见斯库雷塔一行，剧情过后进入战斗。敌人会使用降低我方EP的道具攻击，所以战斗中主要靠道具和精灵进行回复。

战斗后两名神秘人登场，告诉我们想救人就前往哈拉帕方向。继续前进向右边的出口，刚出门，神秘士兵就将出口给堵住了。而这时候恰好在三人面前出现了一个奇怪的木箱跳来跳去，正当三人不知所措的时候，木箱自动打开了，里面竟然是之前被神秘人劫持的克劳恩！但是斯库雷塔尚不知道克劳恩安全无事，一行人决定立刻前往告知。克劳恩加入且自带一只水精灵ソルベ。

ゴンパ南のほこら（恭帕南边洞窟）

离开恭帕洞窟后，从地图上向西南方向可以来到这个小洞窟内，使用克劳恩的降雨和主角的抓取前进可以获得召唤兽石板メガエラ（火1，风1）。

ハラッパー（哈拉帕）

在小镇东南方发现两个小孩在锻炼自己的火系精神力，特瑞赶紧上前显示一下自己的实力，结果被卡莉丝臭骂一顿，因为精神力不能随便使用。克劳恩使用降雨灭了点起的火。整备一番后就可以继续冒险了。上到教堂的屋顶，一路来到遗迹处可以获得火精灵カルメン。

回到镇里，东边小帐篷里面有两名占卜师，左边的占卜师对一行人表示惊诧“这是古代世界的终结么？这是世界终结的开始么？……”而右边的占卜师则给我们未来冒险留下了伏笔：“在不久后冒险中，使用奇幻而不可见的道具，就能够发现真实。”之后向下一个目标“コリドー（科利多）”进发。

科利多的山道（コリドーの山道）

从左侧上去，推下石柱后，再用移动将石柱向右移一格，即可获得宝箱。山道3F对浮游石使用旋风，在时限内前进。进入下一个房间，将浮游石向前推，从另外一头绕过去再推开浮游石。看准喷风时机获得地精灵スカリー。4F的洞穴，现在过不去，山道顶的火精灵也不用纠结，现在拿不到。





コリドー（科利多）

一路来到镇顶部的传输点，原本这里使用飞行翼可以飞到对面的，但是那个飞行翼一开始就被悲剧了。回到科利多镇中央，通过大门进入遗迹，卡莉丝决定大家一起进行遗迹的动力修复：就是传统的接水管小游戏，相信大家都玩过，最后在正中央使用火球，遗迹的动力就恢复了。

动力恢复后，镇长老伯来到遗迹内，告知我们遗迹还并没有完全恢复功能。要完全启动遗迹，还缺少核心道具“ソルマスク”，它在“ウロボロス……”内。为了了解更多的情报，来到之前有告示挡着的房子，进去触发剧情，少年波可（ボッコ）说有东西要交给我们，获得道具たいじゅのケーナ。

前往科利多教会楼下，推动浮游石，一路前进可以获得道具こうじゅんどボーロ。回到商店下面的门口进入浮游石仓库，乘坐电梯，直接来到“コリドーの山道（科利多的山道）”1F，前往大地图。

カオチョ（考丘国）

在大地图向东，前往“カオチョ（考丘国）”，考丘国西边的森林可以遇到风精灵ゼン大家不要错过。来到内城，守门人得知我们是精神力者后，允许4人进内。一番阴差阳错之后竟然被要求到乌罗波罗斯遗迹寻找“ソルマスク”并协助考丘国的战争，4人自然拒绝，双方发生冲突，最后我方误入陷阱，一行4人被强制带到乌罗波罗斯遗迹。在遗迹中一路向上可抄小路回到考丘国。记得顺便利用精神力抓取获得地精灵キッス。

アルケミーウエル
(炼金术之水路)

顺着地图西南来到“**アヤタユ**(阿亚塔由国)”与门口守卫对话，使用道具**ウオウのてがみ**，就可以进入了。进入内部，和守门的士兵对话，继续出示**ウオウのてがみ**。进入后与蓝衣NPC对话，将**ウオウのてがみ**给他。从右边出门，对小树芽使用成长，爬上去后进入寺庙内部，来到中央深处调查大树，使用之前在科利多得到的**たいじゅのケーナ**。

剧情后，见到哈鲁玛尼。跟着哈鲁玛尼一起向上走，见到了国王。原来为了启动古代遗迹，需要一对相对应的道具。剧情过后，哈鲁玛尼与我们同行。

离开国王的房间，从地下建筑右边来到“**アルケミーウエル**(炼金术之水路)”，从右上角的门口进入深处，调查古代文字石板，使用**たいじゅのケーナ**，进入BOSS战。BOSS弱水，战斗中注意要及时恢复。



击败后继续剧情，火属性的特瑞获得精神力蒸发，回到炼金术之路上面全是水的地方，使用蒸发。现在可以前往水中神殿了。

一直下楼，朝着门口走可以再次来到前庭，这时候水已经退去了很多，可以拿到之前只能看到的宝箱了，顺便可以收编风精灵**レスキュ**。

在神殿中一路蒸发前进，最后得到宝箱，打开后得到纸条，信纸提示需要更加深入探索……然后就是一些宝箱的探索与水精灵**スパ**的获得了，这里就不一一点出了，主要是需要我们善用蒸发能力。

全部探索完成后，便可以离开神殿了。重新使用降雨，令水面层高度恢复，然后回到地面。

アヤタユ
(阿亚塔由国)

正准备返回皇宫的时候，没想到国王亲自来迎接主角一行人。哈鲁玛尼被选为了命运者**カルトン**，为了能够拿到**ソルマスク**，哈鲁玛尼的力量成为必不可少的因素。

来到南边“**アヤタユ**(阿亚塔由国)”出口，哈鲁玛尼已经换好了衣装等待着我们……哈鲁玛尼加入队伍，自带3只水精灵——**ミルキー**、**メロウ**、**キュラソ**。

刚出大门就没好事，遭遇BOSS战。敌人攻击力比较高，推荐用一些辅助战术干掉他，比如催眠。

カオチョ
(考丘国)

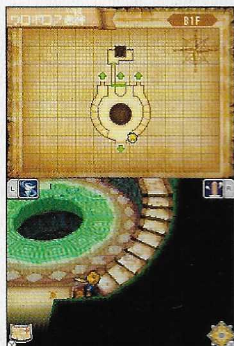
返回考丘国，哈鲁玛尼建议先打听乌罗波罗斯遗迹的内部入口。找到下图这个NPC对话，然后使用哈鲁玛尼的“透视读心术”(**プレビジョン**)发现他想要包子。前往原本关着的茶屋购买一个**カオチョまん**，交给他，他就会让开了。然后就可以获得火精灵**ボイル**。

回到刚才脱出遗迹的洞窟，走到尽头对着水盆用**ヒートドライ**，爬上梯子后使用**たいじゅのケーナ**，岩石碎裂后进入遗迹。

ウロボロス遺跡
(乌罗波罗斯遗迹)

在B1F如图这里选择向右前进。

在B2F层对浮游石使用旋风。向上走可以发现两个隐藏在石像后的入口，从右侧入口进入，获得宝箱。继续前进，却发现有个石像伸出红血舌头挡住去路，使用“透视读心术”发现可以使用火球开路。一路前进。在这层可以抓到风精灵**ジャイロ**。



来到遗迹B3F正中央的大建筑上，调查古代语言石板。对中央使用旋风魔法，遗迹的机能便可启动。然后从左边返回B1F，进入最后的房间，获得“**ソルマスク**”。

コリドー
(科利多)

一行人回到了科利多镇，对遗迹中央使用千辛万苦得来的“**ソルマスク**”。科利多产生了巨大变化，变成了巨大的遗迹都市，阿亚塔由与科利多的遗迹解放后，哈拉帕的遗迹也得到了解放。遗迹复活后，从镇边跳到墙壁上，可以获得火精灵**カシエイ**。

ハラッパー遺跡
(哈拉帕遗迹)

在B3F打开开关，从左边路自下绕到右边，将石像推下去制造阻碍，然后从冰上滑到中间的屋子，来到大水晶背后，先选择**いいえ**再选择**はい**后进入boss战。

冰BOSS自然弱火，多释放火属性攻击有不错的效果，一定要注意封印对方的精神力，否则将会有惨痛的代价，BOSS实力不错做好长久战的准备。

战胜后，获得冰冻精神力。此时可以去回收刚才拿不到的宝箱，把水洼结冰做成跳台跳过去，把中间石像移下水就能到达宝箱的地方。在B4F可以获得水精灵**ゼロ**。

ハラッパー
(哈拉帕)

来到哈拉帕已经是华灯初上的时分了。大家本打算离开，但是却发现大门被关闭了。只好在留宿一夜了。第二天，在村东南出口左边，利用成长和冰冻，可以获得地精灵“**フリック**”。



コリドー
(科利多)

来到科利多山道4F的山洞，有冻结精神力就可以开始解迷了，将两块石板推进上方石壁上的槽内，门就会开启，走到底，获得召唤兽石板**フローラ**(地1，风2)。

进入科利多中间的大屋，对地上的两个水潭使用冻结。剧情过后，一行人来到山顶做好了准备开始新的冒险，目标——天空。

云の回廊
(云之回廊)

进入云之回廊后，然后利用旋风制造出来的反动力和抓取精神力前进，一定要注意途中的精神力球，如果路线不对碰上的话就会掉落到B1F层，又要重新爬一次，所以大家还是谨慎为秒。另外在区域3需要看准时机再使用旋风才能来到区域4，在区域4里要小心前进，免得前功尽弃。



とんがり山遺迹
(山内遗迹)

B1F对应黄道十二宫有十二道门，按照顺序：

狮子座：对着雕像使用火球打开新路。

双子座：这里是移动一座石像另一座也会跟动，把双子石像推到最上方的两个凹处上即可。

水瓶座：在左边使用抓取转动转盘，为雕像灌水。外边的箱子使用火球打下来。

处女座：从下面使用抓取转动转盘，进入后使用抓取把雕像转向，再使用成长。

天平座：这我们要将四个天使雕像都搬上天平。首先从右边自己跳上天平，把一个雕像拉进来；然后从左边跳上天平的高处，把左边的天使拉进来；再按顺序处理剩余的两个天使雕像即可完成任务。

白羊座：使用火球击中1个白羊标志，那么另外两边就会相对出现或者消失，利用这个规律将白羊标志全部打消失即可完成。

双鱼座：从中间进入，使用抓取精神力转动转盘即可进入，对两雕像使用降雨可完成此处谜题。

巨蟹座：同样使用抓取精神力摇动转盘，蒸发掉屋内的水即可。

天蝎座：在下面使用抓取转动转盘，利用3块浮游石的特性，组成互相障碍，而令天蟹进入中间的空格。

金牛座：站在右边移动平台的左边用抓取拉动把手，用火球攻击狮子头会掉落一只风精灵....站在左边平台的右边用抓取拉动把手，战胜精灵后入手风精灵**コイル**。在牛头上使用降雨，再使用冰冻，搞定。

山羊座：由于各雕像移动路线不可重复，因此所有山羊雕像的移动一定要全部顺时针或者逆时针移动，并且尽量贴边移动到目的地，以便中间的三角雕像可以绕远路到达目的地。

射手座：站在左边用抓取拉动把手，进入上方房间。用冰冻使右上方的水洼结冰，然后站在左边用抓取拉动把手后搞定。

回到1F见到上面的圆盘插着刚才射手座射出的箭，站在右边用抓取拉动这支箭后左边会出现一堆浮游岛。在世界地图上左行进入“北壁**のほこら**(北壁的洞窟)”通过冰冻，火球等精神力，获得召唤石板**モロク**(水2风1)。

テイリャ（提利亚村）

来到白雪覆盖的提利亚村。村子的东南树上，使用成长，一路前进点燃火炬，那只绵羊就会让路，获得火精灵**ソウル**。在村庄右上会有一个少女看到主角便急忙离开。我们从右边的民家出来后会再次看到这个身影。前往村子中间的屋子触发剧情，整顿一番后向“**テベ**遗迹（特贝遗迹）”进发。

テベ遗迹（特贝遗迹）

来到遗迹1F右边的门口，发现之前见我们就跑的少女，一路追赶来到B1F，兽人族斯特拉在众人面前登场，原来她捡到一个背包误以为是主角一行的，最后一行人决定协助她找到失主。

从左边爬上去离开遗迹，返回提利亚村。正遇到为丢了背包而焦急的路人，使用道具**かわいいなバッグ**即可展开剧情。归还了背包之后，众人回到遗迹深处找斯特拉，她用精神力为大家打开了前进的道路并加入队伍。斯特拉自带5只风精灵，**ペッピー、ブーケ、サージ、シルキー、ハイド**。

在B2F从右边前进，对着雕像使用斯特拉的“**スマック**（风迹）”精神力打开新道路。

来到被封住的路，使用斯特拉精神力“嗅觉（**スメル**）”即可发现一条新道路。一路来到遗迹顶部，通过嗅觉选择从正确的洞口滑下去，回到B3F继续前进。

一路前进发现地精灵，但是怎么样也追不上它，其实只需要从左边上去把石柱推下去再追它即可抓到地精灵**アイヴィ**。

对着尽头的雕像使用“**スマック**（风迹）”即可进入B4F。准备离开遗迹的时候，斯特拉听说我们的最终目的是洛克之鸟的时候，表示不和大家一起行动了，虽然不知道理由是什么，不过她告诉大家若要与她再会，可以在“**ベルフネ**（贝鲁夫涅镇）”中要求乐团演奏阿兰哥亚组曲，这样她就会再出现。

ベルフネ（贝鲁夫涅镇）

在东边的海港可以获得水精灵**カルア**。进入教会底层，用精神力移动书柜能够拿到宝箱武器装备。

为了再见到斯特拉，大家找到乐队点歌，但目前还没法点要求曲目阿兰哥亚组曲。正当大家在首都门口不知所措的时候，两位兽人突然跑来询问是否对阿兰哥亚组曲感兴趣。经过了解，原来乐队因缺少队员而不能演奏此曲……这时摆在大家面前的是两条路：一是去迎接斯库雷塔，二是去寻找洛克之鸟。

コリマ（科利玛村）

为了前往比利比诺市迎接斯库雷塔，一行人经过**サハ町**（萨哈镇）来到**コリマ**（科利玛村），在北部找到了可以演奏阿兰哥亚组曲的队员，但他拒绝了邀请。

科利玛村正在被诅咒笼罩，村民睡着后都会做恶梦，主角在药店二层接收了一名村民拯救村人的求助。

ユメの木の迷宫（梦之迷宫）

一路利用精神力解密在1L与2L之间反复穿梭，最后进入BOSS战，途中可获得火精灵**グレア**，不要错过。

BOSS会制造杂兵，先消灭杂兵再集中攻击BOSS是基础战术，没有一定实力保证的话基本会在这里卡很久。BOSS战结束后特瑞获得“冲击”精神力。

コリマ（科利玛村）

在如图位置可以绕路获得地精灵**シナモン**。

返回科利玛和萨哈镇的地下连接水道，一直向左前进，然后会遇到巨大的岩石，对其使用冲击即可打开，并且获取风精灵**ネロリ**。

下一步任务就是复活科利玛的梦里所见到的树，尚无办法只能先作罢，继续上路。

ボルダー（波鲁达村）

主角一行前往了首都贝鲁夫涅西边的村庄**ボルダー**（波鲁达村），在这里他们遇到了大海盗帕亚亚姆的手下。海盗为什么会在大陆上，这令一行人非常好奇，原来他们是跟随少爷雷奥雷奥一起寻找到斯库雷塔帮忙的，得到大海盗帕亚亚姆写给斯库雷塔的信。原来雷奥雷奥不慎被抓到了大牢，帕亚亚姆希望主角等人帮助他们。

从左边的城墙门口进入守卫军的屋子，上到2楼后利用抓取来到右边的屋子，获得风精灵**シロッコ**。

来到左上方的房间，发现演奏团的那名成员，于是再次诚邀他回到贝鲁夫涅。

ウラジオ（乌拉吉奥）

离开**ボルダー**（波鲁达村），来到大陆东南的**ウラジオ**（乌拉吉奥），一路来到海港边发生剧情。原来大海盗帕亚亚姆来到这里。

利用树爬上右边民家的屋顶，将木桩一路推到海里。从下面小海港擦着边走，使用移动可以看到海港的下水道入口。从下水道一路向左行可以拿到道具，返回下水道，从右上前进。一路深入，潜入到了海港内部。顺着左边的铁链爬上去，一路来到右边使用抓取，即可将整个架桥架好。从架桥前进，顺着右边的铁链爬上去即可获得宝箱内的装备。从架桥下面的楼梯下来，触发剧情，帕亚亚姆委托我们前往科利玛森林找一个名叫特雷特的男人，同时帕亚亚姆把“治愈之水”交给了主角。

返回乌拉吉奥，在改造房内，对水滩使用蒸发后从附近的梯子回到下水道，可以获得水精灵**マリーン**。

在城里遇到第二名音乐演奏的团员，邀请他回到贝鲁夫涅，这样再找一名团员就可以演奏组曲了。

コリマ（科利玛村）

回到梦见树处使用治愈之水。从里面突然出现了精灵，它表示将会带主角一行深入科利玛的森林。

コリマの森（科利玛之森）

跟着精灵前进，中途将主要使用成长精神力开路，树桩空洞的中心还可以滑下去，利用这些特点一路进入到森林内部，遇到了森林守护神“莲特”和“特雷特”。两位大树守护神竟是30年前罗宾一行人所拯救过的大树。

特雷特告诉大伙，他们所追求的洛克之鸟目前正在沉睡中，必须要使用“风迹”精神力才能够唤醒，但斯特拉并不在队伍内，特雷特说唤醒洛克之鸟还可以去贝鲁夫涅地下遗迹拿特制手套。莲特告诫一伙人，如果要进入贝鲁夫涅地下遗迹是可以，但千万不能启动“炼金术戴拿莫”。一番对话，大家离开后获得地精灵**アイロニ**。

向左前进，遇到了一个困在大树里的人。爬上去用精神力成长即可把他救出来，对右边的苹果使用抓取，可拿到手里。

正准备返回首都贝鲁夫涅的时候，得到斯特拉托人带来的特制手套。装备该手套后，就可以使用“风迹”的精神力了。既然有了手套，那么就可以去找洛克之鸟了。大家马上右行，前往“神鳥の岩山（神鸟岩山）”。

神鸟の岩山（神鸟岩山）

在外层将所有的水都冻结起来。利用冲击破坏岩石。一路前进，在上爬过程中岩石崩坏，众人摔了下来。先使用夹取到右边去。



来到山顶发现了目标物洛克之鸟，使用“风迹”把巨鸟唤醒，继续爬到顶部，在它的脑袋转过来的时候，再次对其使用风迹，就可以拔下一根羽毛。



拿到羽毛正准备离开的时候，斯佩特和哈特均突然出现在了众人面前。告知了众人必须开启“炼金术戴拿莫”才能拯救雷奥雷奥。而此时，洛克之鸟愤怒了，众人不得不与其展开BOSS战。

洛克之鸟的攻击是全体的，所以有全员恢复的卡莉丝成为了应对的最好手段。洛克之鸟能够改变自己的属性，属性改变后，其每回合HP恢复量为150；它还有一招高伤的单体攻击。难度较高的一场战斗，稍有不慎灭团是常事。



将洛克之鸟击败后，从其嘴角附近拿到了岩石芯片“**マントルチップ**”。进入巨鸟的内部，收集大量的岩石芯片，深处可以得到岩石之玉。

在神鸟岩山右边击碎裂石就可以下去了。下去左行可以获得风精灵**バルン**。



コリマ（科利玛村）

如图与最后一名音乐队成员对话，让他回到**ベルフネ**（贝鲁夫涅）首都。

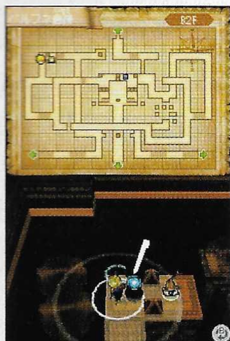
ベルフネ（贝鲁夫涅）

与乐队对话，他们很爽快地答应演奏阿兰哥亚组曲。演奏的效果打开了通往地下遗迹的路，同时斯特拉的呼声响起，原来阿兰哥亚组曲是开启地下遗迹的关键，同时也会催眠特定人以外的所有人，斯特拉让大伙趁这个时机赶快进入遗迹。

ベルフネ遺迹（贝鲁夫捏地下遗迹）

从遗迹正中央进去，调查石板，再调查石板后的台座，使用之前获得的岩石芯片，遗迹的封印就会开启，整个遗迹都是以岩石芯片为基础的谜题。继续前进斯特拉出现在众人面前并且加入队伍。

从下路来到B2F层，调查中央的古文字石板后，对右边的石柱使用冲击精神力，就可以切换高度到左边的环路上。如图示使用冲击，可以切换到对面地精灵的高度，然后当它跳过去之后，再将石柱敲成原样，让它无路可逃，这时候绕到对面去，即可获得地精灵**ヴォイド**。



分别从左、右边回到B1F可以开启两边的宝箱。再从正面入口进入，这里是一个近似国际象棋盘的小谜题：让白骑士按右、前、左（击败黑骑士）、左、前、左（击败黑骑士），左、前、右（击败国王）的顺序行进，即可开启进入下一场景的大门。

在B6F顺着大齿轮从左边前进，镶嵌最后一块石头芯片。在B5F使用旋风做出垫脚石。来到雕像处，对其使用旋风，开启第二层遗迹。

回到齿轮房间从第二层跳到长针上，待其绕到对面的时候跳过去。使用冲击，将柱子敲到适当的位置开启宝箱。对雕像使用火球开启第三层遗迹。

回到齿轮房间，从第三层跳到长针上，待其绕到对面的时候跳过去。来到齿轮的房间，发现有一个齿轮一动不动，原来是上面的齿轮和它错位了，利用冲击将上面的齿轮敲下去。这样一来板面的齿轮就会反向旋转。对雕像使用成长，开启第四层遗迹。

回到齿轮房间，从第四层跳到长针上，待其绕到对面的时候跳过去。一路进入来到深处，使用蒸发降低水层，下去调整石块的位置，然后再降水，跳到对面，将石柱推下，返回使用降水，再跳过去，即可爬下楼梯。对雕像使用降水精神力，开启第五层遗迹。

回到齿轮房间，从第五层跳到短针上，待其绕到对面的时候跳过去。这个房间只要将所有的属性雕像镶嵌到洞内，即可开启象征着失落的太阳的力量之路。最后对雕像使用"风迹"精神力，进入地下B7F。

来到中央大门前，对大厅的4条透明柱按：左上-成长，右上-降水，左下-火球，右下-旋风的顺序，分别注入4大元素，开启进入"炼金术戴拿莫"的大门。

正当大伙犹豫到底要不要启动"炼金术戴拿莫"的时候，面具男和斯佩特、哈特等人出现在了众人面前。众人和斯佩特、哈特两人展开战斗！

斯佩特弱火而哈特弱水，自然这两系较强的哈鲁玛尼与特瑞成为主力，卡莉丝回复，难度不大。

最后在面具男的威胁下，"炼金术戴拿莫"最终还是被启动了，原来"炼金术戴拿莫"是开启月之灯塔的关键，月之灯塔封印着自然的力量，是不可以解除封印的力量。一番演说之后面具男消失。

月の灯台（月之灯塔）

从下面出门发现地下塔已经整体浮到了上面来，一路向上来到灯塔2F，读取中间的黑石板，将会获得复合召唤能力，**エクリプス**（水2，风3）。

回到灯塔底出口，从外部回到首都贝鲁夫涅，由正面进入城堡内。终于与斯库雷塔再会，斯库雷塔决定要带领主角一行人去拯救雷奥雷奥。

ベルフネ（贝鲁夫涅）

对雷奥雷奥的笼子使用风迹，即可将他救下来。这时候，日食出现，月之灯塔开始出现了可怕的现象，斯库雷塔赶紧命令大家离开贝鲁夫涅，但此时，斯特拉的哥哥通过特殊的意识，将求助信号发给了斯特拉，了解情况后大家决定一起到首都西北方的音乐室内。

从市内的教会往下，然后依靠移动把书柜移动开，可以进入遗迹获得水精灵**スコール**，一路上发现不少人被怪物袭击而倒下，挡住去路，只好从城墙上绕路进去音乐室内。

从外围进入舞台，进入战斗，获得召唤兽**クリスタルドラゴン**（地3，水2）。

贝鲁夫涅的出口被破坏，斯库雷塔让主角前往右边的海港处逃离，海港边停着帕亚亚姆的船，大家马上去协助雷奥雷奥，但是最后为了协助大家，帕亚亚姆还是遭受了突如其来的怪物袭击，受伤而死。

为了报仇，雷奥雷奥加入了队伍，雷奥雷奥加入时，自带5只火精灵**バイカ**、**ラース**、**ニトロ**、**ライズ**、**マイティ**。

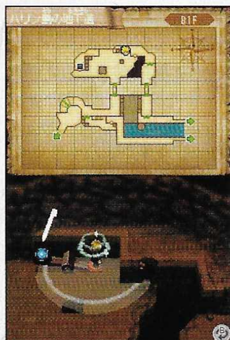
主角一行获得船只。与船头的雷奥雷奥对话，即可出海。

ハリン（哈林村）



获得船只后，在右边着陆进入岛村哈林村。进入中间的屋子，与长老对话，长老**イルカ**在担心着外出捕鱼但至今未归的儿子和孙子**カプル**。

前往村落的西南边，如图对入口处使用冲击精神力，敲开岩石。进入到山洞



离开哈林村，向小岛左边移动，来到哈林岛的地下道。一路前进，发现一对父子，但目前不能和他们接触，再进入屋内，将木箱推进正确位置，再利用翘翘板使用冲击精神力的特性飞到木箱上打开宝箱，再到翘翘板右到父子面前。原来父子正是长老的儿子和孙子，父亲腿骨折了，克劳恩于是上前为其治疗伤腿。继续前进可拿武器装备，注意这把武器村正是诅咒武器，装备后不可取下。

前往长老家，与父子见面，一家人对于我们所使用的精神力很感兴趣，剧情过后获得"**ネオスのカギ**（捏奥斯之钥匙）"，长老让大家前往捏奥斯遗迹中冒险探寻能够指导他们的宝物。

オハ丘のネオス（捏奥斯遗迹）

来到哈林村西北方的捏奥斯遗迹，一路解密前进，在B3F调查古文石板获得以下信息："世界被黑暗所覆盖的时候，苍茫的大海会显示3股新的水之力量。"继续前进利用齿轮可以开启第二部分的捏奥斯。从第二个捏奥斯出来，爬到左边的树上一路向下可以找到一只地精灵**チェイン**。进入中间的涡轮机右上的入口，把齿轮推到镶嵌口上，利用左边的翘翘板，跳上齿轮，继续前进。将齿轮往下面移动，镶嵌入其他齿轮之间启动第三个捏奥斯。在第三个捏奥斯中间的门使用从长老那里获得的钥匙开门，进入内部获得**サードアイ**。

ヤマタイの都（山对之都）

来到大海地图右边的"**ジパング**（吉班岛）"的山对之都，山对之都的起源，原来正是30年前的出云村，由于出云村在30年前因为大灾害的关系被大海吞没，出云村的人民在新的岛屿上建立了国家，也就是现在的山对之都了。

在右上角的屋子里推动木桩可以获得宝箱道具。然后就可以向山对之都皇宫进军。来到皇宫顶部，发现公主冰见正因病卧床，来到左上方房间会见须佐王，剧情过后带在身上的**サードアイ**突然闪出了光芒，照耀在公主冰见的额头上。

原来月亮之塔夺取了太阳的光芒，令维亚德大陆陷入了无尽的漆黑，世界长久下去就会进入无穷的黑暗，到处都是可怕的幽灵和妖怪。这就是为什么大树之神"莲特"警告说不要打开炼金术戴拿莫的封印的缘故。

为了切断月亮之塔的光源，我们要通过"古代地图"收集"暗之装备"。此时冰见加入我方。冰见加入初期会自带4只地精灵**チタン**、**バジル**、**マグネト**、**ジオ**，1只火精灵**ハバネロ**和1只风精灵**マツハ**。

来到左边的教会，将石柱移开，对中间的裂痕使用冲击，打开新路，从左边获得风精灵"**シヴァイ**"。

流氷島（流冰岛）

来到地图北端的流冰岛，对正中央使用冰见的搜索精神力即可进入。在小屋内使用移动精神力移动柜子，进入小屋内部。触发剧情得到古代地图。从右边爬上孤岛的山顶，往左边可以获得水精灵**スプモニ**。这样一来就可以离开流冰岛了。

首都トンファン（首都东方）



卡莉丝先对照古代地图，在我们的地图上画出了暗之装备的位置，但首先我们要到大陆东部的海边城市"首都**トンファン**（首都东方）"去一趟。

离开海港前往北方的城市内，从左上方绕到屋顶，来到图中位置对这人使用"风迹"精神力把他扇醒，船就会开走。从船顶经过即可获得火精灵**フェニキ**。

进入位于城市北边的中式宫殿内触发剧情。离开皇宫，先从右边来到树林间，对小树芽使用成长，来到左边的屋子内，获得"由利安的腕轮"，从房下面的出口出门，使用抓取精神力走到山上，顺着藤条下去就可以拿到宝箱。在皇宫内进入书斋与皇帝对话获得红色宝珠。

进去隐藏开启的房间内，可以获得暗之装备的一种**やみのガントレット**。

めだま島遗迹（目玉岛遗迹）

离开"首都东方"，向左前进，来到地图标注点，使用搜索精神力出现新路进入山洞内。一路探索拿掉所有宝箱，再从左边入口爬上去，利用夹取精神力前进。对着雕像使用风迹精神力，切换雕像的表情，然后分别降水浇灭火、蒸发掉水汽、烦恼时来到脑袋边使用旋风，即可获得暗之装备**やみのカウル**。

イミル北西の雪山
（伊米尔西北雪山）

开船来到大地图西北方的冰天雪地的位置，在山洞前使用搜索精神力。

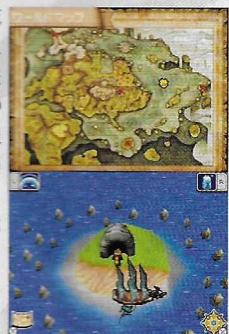
从左边爬上雪山，一路前进发现精灵，跟随它滑下去，把精灵撞下去，再爬下去即可抓到水精灵**ガッシュ**。从中央滑下雪山，并使用搜查，即可进入深处，获得暗之装备**やみのゴーグル**。



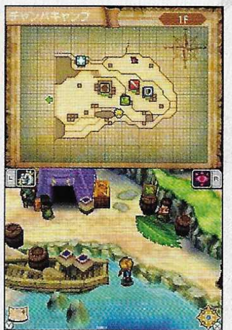


ガイアフォールの洞窟
（大地坠落之洞窟）

开船进入大海向大地图东边前进，前往世界东方边境——大地坠落之洞窟。水流太急无法过，先从右边往下从洞口，走出大地图，再从左洞进入洞窟获得黑暗的装备**やみのプロテクター**。使用抓取传送到对岸，再传送到左岸进入瀑布中央获得水精灵**シエル**。



在如图位置，利用天然龙卷风进入奥赫兹海小岛内部，使用搜查精神力左右开路，从左边深入获得风精灵**ピース**。

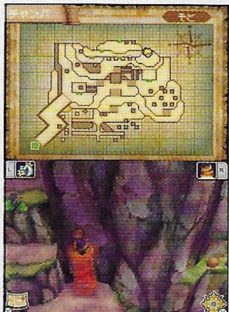


チャンパキャンプ
（羌帕国露营集地）

来到大地图南边的羌帕国露营地境内，雷奥雷奥对自己的家乡遭到破坏十分伤感。先在对面对挂在树上的精灵使用风迹精神力，再利用图中显示的方法，从船边靠海滩移动过去即可获得火精灵**サンバ**。

チャンパ
（羌帕）

被黑暗笼罩的羌帕死气沉沉，尸横遍野，从右边进入羌帕内部山洞，雷奥雷奥提示，他的"高热（**サーマル**）"精神力可以令火焰气流变强。如图位置就要靠他的变强了的火焰气流。



在3层右边可以获得"洞窟的钥匙"。来到顶层，一行人遇到了奥巴巴，奥巴巴将能为主角们进行材料打造，不过锻造不是立等可取，要注意。

从左下角进入山洞，使用钥匙。在里边把火焰推下去使用高热，就可以获得煅造材料奥里哈钢了（**オリハルコン**）。

火山島の洞窟
（火山岛的洞穴）

来到地图南端的火山口上，使用搜索精神力，打开路，然后随势进入火山岛内部的洞窟，走到右边使用抓取精神力跳到对面。之后绕一个大圈跳到中央，从右边让精灵跳到火焰里去。使用高热精神力传送上去，将两边的石柱都推下去，对跳到了火焰中的精灵使用高热，可以将它吹上去。抓取火精灵**チーア**。在B1F中央利用高热吹到1F正中央处，获得暗之装备**やみのバスター**。

ヤマタイの遺迹
（山对遗迹）

回到山对遗迹内，向右行走，调查红色石板，遗迹会开出新路。把电路图拼好即可上去，调查石板打开新路。一路解密、调查石板、降低沙层前进，从降到最底层的沙房进入遗迹深处，从红蓝宝珠那获取最后第三颗黄色宝珠。

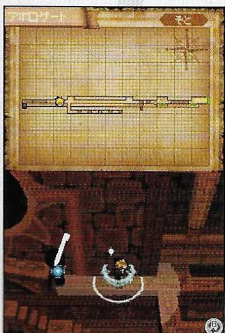
万里のカベ
（万里长城）

从大地图来到首都东方，再向西侧进入万里长城，正门无法进入，先从左边绕路进去。来到1F底层，对中央的火焰使用雷奥雷奥的精神力"高热（**サーマル**）"。一路左行，在大门处，出示所有3颗宝珠即可向阿波罗神殿进发了。

アポロのふもと
（阿波罗脚下）

打开了万里长城的大门，一行人顺着长城向西边前进。进入古代机械遗迹"阿波罗（**アポロ**）"，利用冲击和成长的精神力一路前进。来到顶部，分别点燃两边的灯台，在前面的盆内注入水，爬上中央的楼梯，对风车使用旋风。下楼梯使用斯特拉的嗅觉精神力，顺着显示出来的道路前进，打开终焉的大门。

アポロゲート
（阿波罗正门）



从正门左前进入，来到左边先拿到宝箱，在楼梯处使用抓取精神到上层，在最左边远距离使用冲击把开关压下去，然后尽快逃跑，来到图中位置踩上机关，让圆环滚到中央。回到中央将圆环向右滚动一格，开启下一层机关。以后基本一直这个原理，一路解谜到底，路途中可获得火精灵**ソーラー**。





アポロ神殿
（阿波罗神殿）

斯库雷塔警告我们，神殿内部射出的光芒是致命的必须远离。将所有的暗之装备装到斯特拉身上，向神殿进发。

暗之装备在前进的时候受到光芒的照耀会产生损害，回到阴影下面则会完全回复，注意耐久值，谨慎前进。在斯特拉的领队下，到神殿上调查台座将三个宝珠全部镶嵌进去。来到中央的台座上，拿到"索鲁之剑"开启了整个阿波罗神殿。

来到下方的纹章处使用索鲁之剑，打开了进入神殿内部的大门。

将所有的能量柱利用冲击打下去，按顺序摇动下面的能量开关，准备好阿波罗之炮。

此时，之前神秘的面具男出现，斯库雷塔揭开了他的真实面目——阿历克斯，然而此时并不是揭穿阿历克斯的时候，扎帕兰军队也来到了阿波罗神殿。但是前来抢夺阿波罗控制权的斯佩特一行人却被阿历克斯引走，阿历克斯还让主角赶紧使用阿波罗，没时间考虑前因后果，主角赶忙来到阿波罗的开关处。

此时突然在众人面前出现了一只被黑暗所吞噬的怪兽！剧情过后，进入BOSS战。斯佩特和哈特与之前的属性一致，哈特弱水而斯佩特弱火，主要利用索鲁之刃输出和卡莉丝恢复，敌方有即死技能，一定要做好复活。战斗要优先打倒斯佩特和哈特，两人倒下会触发剧情。然后便是最终战了。

斯佩特和哈特与黑暗怪兽合体，形成了和过去的最终BOSS一致的最大怪兽，能够一个回合三动，十分无赖。依然具备即死招式，精灵风爆的威力也可谓变态。想要获胜，实力、运气、战斗系统的掌握、战术安排缺一不可。

打倒最终BOSS后，斯特拉发现怪兽正是离别了的哥哥。斯库雷塔让主角去按阿波罗的开关，但是光芒的力量一连3次将主角吹落下来，原来需要斯特拉和暗之装备来完成这项任务，最终二人准备一起牺牲自我……不料斯特拉的哥哥突然出现在两人面前，独自一人牺牲了自己的身体，启动了阿波罗，也让世界迎来了黎明……

就这样传说的旅程步入尾声，三名年轻人回到了哥玛山，但是眼前却出现了巨大的黑暗精神力球……难道一切尚未结束?！难道一切只是一场序幕?！

新的传说已经开始，黄金的太阳已经升起，一起的旅途是成长更是珍贵的记忆，九年的等待画上了完美的句号。

【后记】

毫不夸张的说本作是最近很长一段时间里，我单线流程耗费最多精力与时间的一次，通关加制作流程攻略大概用了近五十个小时……

九年的酝酿，高桥兄弟终于为我们奉上了这样一道份量十足的大餐，至于饭菜的质量，我想就是仁者见仁智者见智的问题了。身边很多朋友在拿到游戏之后的那几天废寝忘食、乐此不疲的攻关，而另外一些人则在尝试大概三、四个小时之后果断放弃……为什么会这样?不得不说，无论从节奏还是系统，《黄金太阳 漆黑的黎明》已经难于满足新时代玩家的需求了，大多数可以全身心投入其中的朋友都是拥有过九年前那段记忆的人。这也是传统RPG的一种悲哀吧……

最后谨以流程纪念你我不知不觉间逝去的九年游戏时光。

★鸣谢本人同事加好友Garsiazero在本文制作过程中提供的各种帮助与支持。

FABLE III

□文/肥皂

XBOX 360 X360	本刊译名：神鬼寓言3			2010年10月27日
	动作角色扮演	Lionhead Studios	59. 99美元	美版
	DVD	1-2人	720P	18岁以上

“阿尔比恩王国正在改变着，这块大陆需要一名新的统治者。国王或者王后，贤王或者暴君。未来依然是一张白纸，王冠之争将等待你来书写。”

《神鬼寓言3》的故事发生在前作的50年之后，玩家将扮演王子或者公主集结各方势力来率领民众吹起革命的号角，推翻实施暴政的亲哥哥罗根，成为一位真正的英雄。在游戏中，玩家们起初并非是以英雄身份出现，而是以老英雄相对孱弱的儿女形象亮相。在游戏的前半部分，玩家需要不断提高声望，拉拢支持者以反抗并推翻暴君的统治。成为新的国王后，玩家还要设法不断巩固自己的威信和统治地位。在这个过程中你必须不断面对各种抉择，比如如何对待自己的拥护者们，能够给予他们什么，是否向他们兑现当初的承诺等等。总之，玩家可以根据自己意愿决定人生走向，贤王或暴君都只在一念之间。

《神鬼寓言》系列一向以高自由度和对生活细节的拟真表现而著称，本想写出一份长篇攻略来供大家阅读，但仔细一想这样对读者来说又难免有越俎代庖之嫌，更是对我们读者朋友游戏水平的不信任。因此，我们在这里为大家呈现一份《神鬼寓言3》的系统介绍，初衷即是希望能在帮大家入门这款游戏的同时还不会对大家的游玩造成过多的桎梏。接下来，就让我们一起踏上这阿尔比恩王国的统治之路……



寓言·印象

由于《神鬼寓言》系列前两作的出色表现，人们对于《神鬼寓言3》都给予了较大的期望，制作方也曾许诺会做出一个更漂亮的《神鬼寓言》来，甚至可以让玩家们统治一个王国。在游戏实际发售后，制作方确实也没有食言，虽然我不敢打包票说三代一定比二代好，但本作的进化还是有目共睹的。

游戏画面一直不是《神鬼寓言》系列的强项，但本作的场景刻画却还是相当令人满意的，对于雾风谷和悲怆森林的表现个人认为就不差。作为游戏最大卖点的“自由度”可不是只通过问题的分支选项来实现，所谓自由度还要看在任务以外玩家还可以做什么，置办地产、交朋友、打工、甚至投机倒把，玩家都可以从自身的活动中体会到更多的乐趣。不过从另一方面来看，三代的创新性确实突破较小，这也被很多玩家诟病为制作方的创意枯竭所致。

《神鬼寓言3》系统简介




Point 1 主线剧情

本作的主线剧情并不漫长，主要围绕着推翻王兄的暴虐统治为目标，作为前作老英雄的后代，正所谓“虎父无犬子”，你需要积累名望、召集各路人马，为自己将来能够建立统治打下坚实的基础。虽然游戏有着独特的道德系统，随着玩家自身的选择会产生善与恶的区别，但是这基本的主线是相同的。另外，在主线过程中，有些时候会需要达到一定声望，即收集足够的公会勋章才能继续下去。








Point 2 分支任务

游戏随着主线剧情的推进，会出现大量的分支任务可供玩家选择。而有些分支任务在错过之后就不能重来，所以玩家需要根据具体状况来选择完成。在完成任务后玩家会获得名望以及公会勋章奖励，并且根据任务的属性还会影响到玩家的道德度高低。虽说我们可以选择完成支线任务，但主线剧情有时需要我们积累一定的工会勋章量才能继续，所以我们有时必须依靠完成支线任务来积累工会勋章。值得一提的是，通过丰富的支线任务（甚至包括装成母鸡去拉小鸡回巢），我们可以置身于制作人那天马行空的想象力当中来体验这款游戏的独特魅力。




Point 3 统治之路

本作由于统治之路的加入，使得游戏代入感大增，玩家可以在统治之路中回顾审视自己最终取得王位的每一步。统治之路中遍布各种宝箱，有的是武器/技能升级，有的则是表情和新魔法。统治之路在玩家将主线剧情推进到一定程度时即会自动进入，当然，统治之路需要你去逐段开启。如若玩家所积攒的工会勋章数足够开启新的宝箱则可以在庇护所中进入，或者依据提示按十字键中的上来进入。这里值得注意的是，如果玩家当时没有足够的工会勋章开启武器升级或者技能宝箱，那么开启之后的高级宝箱时之前的宝箱也会自动开启。



Point 4 庇护所

在《神鬼寓言3》中取消了系统菜单的设置，玩家对游戏的管理只能通过进入庇护所来实现。在游戏过程中，玩家只要在非战斗状态按下Start键就能进入庇护所了。在这里我们可以更换自身外观形象和武器，查看自己所取得的礼物和资产，检视之前所许下的各种承诺，查阅地图，并且还可以查看Live线上朋友的情况。

Point 5 表情

《神鬼寓言》系列中的表情不同于其他游戏，表情在该系列作品中享有着极其重要的地位和作用。游戏中无论是主线任务还是支线任务，许多关键点都需要使用恰当的表情。游戏中的表情种类有很多，可以大致分为光明和黑暗两大类。光明类的主要有握手、交谈、拥抱、跳舞以及拍手等等，而黑暗类的主要包括打嗝、恐吓等等。光明类的表情会帮主角同他人之间提升好感度，游戏中的一些成就也与此息息相关。另外，表情主要通过在统治之路中花费工会勋章开箱子获得。

Point 6 公会勋章

公会勋章是《神鬼寓言3》游戏系统中的基础要素，游戏主线剧情有时需要积攒一定数量的公会勋章才可继续，统治之路中的宝箱也需要公会勋章去开启。工会勋章主要通过玩家同NPC的良性互动以及战斗获得，想用工会勋章开启统治之路之中的全部宝箱绝对不是一件容易的事。

Point 7 人狗情未了

自游戏一开始，玩家的身边就拥有一位最忠实的朋友——一条黑白相间的狗。狗狗在游戏中所发挥的作用非常之大：如若遇到宝箱或者被埋藏的宝藏时，狗狗在非战斗状态下都会大声鸣叫并且将你引领到发掘宝藏的正确地点；在遭遇战斗时，狗狗还会帮你终结被打翻在地的敌人；在闲暇无事时，玩家还可以通过表情来逗它玩。在庇护所的狗篮处我们可以查看狗狗的当前状态，甚至还可以帮狗狗重新取个中听的名字。

Point 8 结交朋友

在家靠父母，出门靠朋友，更何况我们最终就是要依靠朋友们的强力支持才能取得革命的胜利啊。初始时，我们可以通过握手、拍手游戏等同NPC进行互动，当好感度提升到一定程度时，NPC就会有任务委派给我们。这些任务大都是捎带包裹之类的跑腿，基本上没有任何难度就可顺利完成。随后，玩家同该NPC就会成为好友，NPC头上有礼品盒标志时就说明他有礼物送给你。如果你去继续提升好感度的话，NPC还会第二次向你委派任务，完成之后你们就可以成为最好的朋友，当然，进一步还有可能会发展为恋人喔。

Point 9 结婚生子

在游戏世界中一直孤身一人也许并不是一件好事，爱江山更爱美人，在取得王位的同时还抱得美人归，岂不妙哉。接上面结交朋友说起，当你和某NPC成为好友后，如若你继续与她提升好感度就有机会成为恋人。带她去一些特定地点观看美丽风景，或者带礼物给她，她的头上就会出现一个心形标志，这就说明她已经被你所深深迷住了。这时，只要你带来求婚戒指就可以与她结婚了，婚后还会有小宝宝降生喔，记得要做一名合格的父亲为后代做个好榜样。这里值得一提的是，游戏中不会限制你老婆的数量，甚至还会允许同性婚姻存在。

Point 10 武器&服装

本作的武器分为近身和远程两种，近身武器包括剑和锤，远程武器包括手枪和步枪。不同取其的攻击力和攻击范围不尽相同，是够能发挥出武器的威力也和玩家的善恶活动有关。除了初始武器外，其他武器可以通过金钱购买、开启宝箱以及LIVE模式取得。武器随着升级外观也会随之有较大改变，另外，切换武器要在庇护所中才能完成，悲怆森林里的迫击炮可以在当国王后买下来继续使用。

游戏中的服装同之前一样，从头到脚，包括胡子、发型、纹身等等一应俱全。玩家可以通过购买或者开启宝箱获得不同类型的服装，并且可以依据自己的喜好随意组合。服装会影响主角的时尚指数，时尚指数则会影响到周围人们对你的看法和剧情的发展。

Point 11 魔法融合

本作中魔法的发动键依然为B键，且按住B键的时间长短决定着所释放的魔法等级和威力。魔法包括火、风、电、力量等多种属性，新的魔法只有依靠用工会勋章在统治之路中解锁才能获得。如果你双手装备不同属性的魔法即可实现魔法融合，比如说，用火属性与电属性融合时不仅会对敌人造成持续伤害还会给他们带来晕厥状态。由于本作中没有MP值的限制，所以理论上可以无限释放魔法，这也大大增添了游戏战斗的爽快性。

Point 12 战斗技巧

虽说战斗系统在《神鬼寓言》系列中不占有核心地位，但在游戏中合理运用各种战斗技巧对于顺利过关却也是必不可少的。在战斗状态下，X键为近身攻击，Y键为远程枪械攻击。按住X键不松即可进行防御，按住X键再配合左摇杆就能进行无法防御的蓄力攻击，连点X键则是连续攻击。在使用枪械攻击时也可以按住Y键不放来进行蓄力攻击，按住LT还可以进入第一人称射击状态。主角攻击威力的大小主要同在统治之路开启宝箱进行武器/技能升级息息相关。

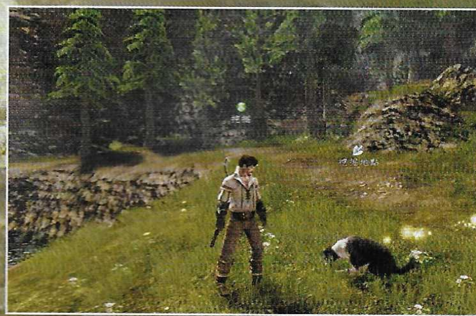
Point 13 君子爱财，取之以道

金钱不是万能的，但没有金钱是万万不能的。在《神鬼寓言》的游戏世界中，金钱会影响到最终剧情的发展以及相关成就的解锁。我们可以主要通过打工、向当铺兜售货品或是置办房产等来赚取金钱。玩家的烹饪、演奏技能等级越高，打工时所能赚取的金钱也就越多。如果你有足够的金钱不妨来置办房产，做一个房产大亨，将装修过有家具的房子租出去可以获得不错的收益。另外，游戏中还存在有一个刷钱BUG，玩家可以轻松利用其来赚取足够的金钱推动游戏进程。

首先，玩家需要两个手柄加入游戏；其次，用1P面向2P按下LB键选取赠送金钱，选取最大金额，2P先选择接受；随后，2P按下Start来到庇护所的礼品架旁，拒收所有金钱后再断开与游戏的链接；最后，在2P退出后，1P同样来到庇护所的礼品架查验所有礼品，选择接受全部礼物，这样1P的金钱就会翻倍上涨了。如果你有耐心的话，将金钱刷到一亿完全无压力，只需反复以上步骤即可。









英雄与恶棍，全系一念之间

游戏中存在有一个道德指数的衡量系统，主角的道德水平会随着玩家对事件结局的不同选择而发生变化。如果你多做善事，那么随着游戏的进行你的道德水平就会越来越高，人们也会乐意跟你做朋友，在游戏世界中你也会越来越有名望。但是如果你做恶事的话，比如偷盗他人的东西、随意杀人或者同时与多个对象有染都会降低你的道德水平，届时你若走在街上的话人们就会被吓得大叫并纷纷躲避。而道德水平的高低会影响到不同分支任务的的开启以及游戏最终的结局。

限于篇幅，此次对于《神鬼寓言3》的简要攻略就只能到这里了，希望能帮助玩家们尽快上手体会到这款优秀美式RPG的乐趣。另外，游戏中恶魔之门的开启，钥匙、古书、地精的收集也都极具耐玩性，玩家们一定不要错过。

赤银告诉你什么是OTAKU

——问关族宅人口普查

大家好，我是赤银。这次奉命统计电软读者层面中的宅男宅女数量，从而以此为根据对今后电软的行文方向进行相应的修正（嘘），因此请大家积极配合。本次统计采用问卷调查的方式，请大家按照指示一步一步向下进行阅读，并且做好笔记，最后请将调查结果填入本期电软回函表寄回编辑部，谢谢。（好孩子一定要寄哦~）

□文/赤银

首先，在开始这个测试之前让我们来再次明确一下所谓"宅"的概念。赤银最初来到杂志社编辑部的时候也被评价为宅男，尽管本人矢口否认，但结果还是被扣上了帽子……为什么呢？这大概很大程度上要归结于国内对于"宅"的定义不够规范，且民众认知度不够所造成的。那么到底什么是"宅"，赤银在红魔馆第一期的时候就为大家说明过，你没看过？好吧，不用去翻找书了，这里帮你贴一下原文，不用谢我。

"因为编辑部公认赤银为人很宅于是要赤银我发挥优势主持做一个比较宅的栏目，不过在栏目开始之前还请容我先澄清一下——其实我并不是很宅的。首先在我心目中就宅的定义来讲，御宅=オタク=otaku，作为词源的日语中这个词是指那些对于某些领域异常的热衷，足不出户对其进行研究并有一定深刻见解的人群。而在中国，这个词被媒体与不明真相的群众们广义化为等同于类似"动漫游戏爱好者"的词了。实际上看动漫玩游戏的人也不一定是宅，而真正的宅比起大家所认知的其实要更为深度与专业的。……"

——《电子游戏软件》2010年7月号总第279期《伪宅赤银的红魔馆》P58摘录

由此可见，哪怕是在小小的编辑部内，对宅的认知已经存在着分歧，而世间的看法想必更为千差万别。因此，本次调查本着公平公正的原则，将以（赤银眼中）较为大众的观点为标准进行评价，如有异议还请事先谅解。那么，让我们开始吧。

第一问：你玩电视游戏吗？（是，否）

既然我们是"电子游戏软件"，抛开游戏不谈单论"宅"似乎有点说过不去。那么就让我们先从游戏开始。

选"是"进入第二题

选"否"的请进入第四题

既然买我们的杂志，或多或少都是关注电视游戏的同学，因此想必各位读者还是选"是"的比较多吧？爱玩之心人皆有之，世上若真的有人对"任何"游戏都不感兴趣的话，那他要么是日理万机的圣人，要么就是心智不全的脑残植物人了吧。

第二问：你平均每周玩游戏的时间比你看电视上网的时间要长吗？（是，否）

选"是"进入第三题

选"否"进入第五题

其实这里应该还存在听音乐、看书、运动等其他娱乐方式，但是有着像这类"健康"兴趣的人们生活中对宅类方面的关注似乎并不多，姑且让我们忽略一下。

第三问：你是否拥有两三种以上的主机？每月关注游戏新作发售？有自己喜欢的游戏系列呢？（是，否）

三项不一定全部都正确，有一项符合即可选"是"，这样的你是A型。而三项都选"否"的同学，请进入第四题。



第四问：你看动漫的渠道更多的是哪一种呢？

1.电视，动漫频道我最爱。
2.网络，BT下载土豆优酷看直播。
选1进入第五题，
选2进入第六题。

忽然之间进入了动漫问题不好意思，不过动漫阵地可以说才是"宅"的主战场。任谁的童年多少都看过动画片，那么现在的你是怎样的呢？不要说你不看动漫哦。

第五问：喜欢看电视的你，会从网络上寻找动漫相关的资讯吗？（会，不会）

选"会"进入第六题
选"不会"的你则是B型。

第六问：你玩网游吗？（是，否）

（这里的网游专指WOW和RO等之类传统意义上的网游，和电视游戏的网战不是同一概念）
选"是"的同学你是C型
选"否"的同学进入第七题。
这个问题很尖锐，有些模棱两可，也有些意义不大，但我觉得还是划分出来比较好。

第七问：看动漫的你会主动关注每季每月最新的动画漫画的更新，并及时寻找可看资源吗？（是，否）

选"是"的话，你属于D型
选"否"的话你属于B型变种。

人的能动性是决定行为属性的一项重要要素，自发的去做一件事情往往与被动乃至被迫做某件事在心理层面上有着质的差别。——赤银《论主观能动性》（误）。所谓的B型变种，不过是只在是否存在电视这一物品影响上存在差异，其他部分其实相差无几。由于其能动性的缺失，或许可以说他喜欢看动漫，但其与"宅"乃至"爱好者"其间的差距依然是很远的。



A型 游戏玩家：喜欢游戏的你，毫无疑问是闯关族的一员。游戏是人类快乐的源泉，缓解日常工作学习压力的清新剂，只要注意不要"玩物丧志"，你的生活将充满乐趣。不过，单单玩游戏可不能算是"宅"，所谓的"宅"必须要更全面的关注二次元世界才可以的哦。或许其实你也是个动漫迷而我没有问到，那么请从第四题继续接受调查吧。

B型 电视宝宝：和谐社会的"好"孩子。或许是你没时间没条件上网，那样的话真的很遗憾。但如果是真的对网络抱有抵触情绪，那我真的对这样的珍稀物种般的"健康"人类能否在现代信息社会中茁壮成长堪忧。其实这种朋友应该很少极少非常少的？不接触网络在国内相信很难成为像样的"宅"，最多只能算是看多些"民工漫"和支持类盗版书刊的不完全发育动漫爱好者吧。

C型 虚拟世界住民：将这个系列特别分出来并没有太特别的含义，只不过我见过身边的人们有很多喜欢游戏动漫的同时"沉迷"于或"上山"或"下海"。而这里也不是像要说三道四，只不过想要说明的是中国的"网游宅"是以网游为主业，其他为辅；而在日本则是大多以"宅"为主，网游为辅。这里便可以看出两国国情的差距。

D型 动漫fan：基本上在这个水平层面上的同学，在国内就可以骄傲的自称或是被称为"宅"了。对喜欢的动漫有一定了解，在动漫方面能够自给自足。虽然其实这在根本意义上只能算是"真·宅"的最初级形态，但是作为国内尚在发育成长中宅的雏形已经很充分了。我国的宅很大程度都停留在这个阶段。

以上4种调查结果（算上B型变种是5种）你属于哪一种呢？又或者是同时属于好几种？还是说你属于等级更高的Level E？至于E型，我想它所指的就是传说中真正宅的最终形态。但是根据其性质不同还是可以更为细分的。

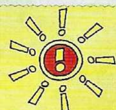
在接下了为大家详细介绍之前，先让能够突破难关看到这里的大家放松一下，做几道简答题。答案将在文章结尾公布：

第1题 英语释义
D.V.D ________
Nice Boat ________

第2题 名词列举
四大人渣 ________
四大邪神 ________

第3题 行为分析
傲娇 ________
伪票 ________

第4题 病例解释
钉宫病 ________
黑化 ________

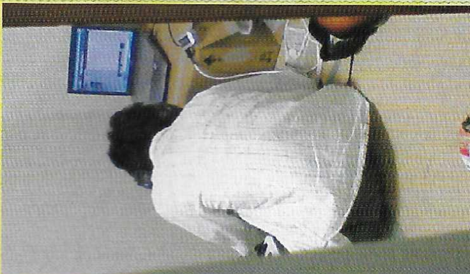


小知识

"宅"与"家里蹲"的区别

在国内，似乎由于"宅"这个字望文生义，对其字面的意思产生误解，大家都认为"宅"就等于窝在家里，也就是"家里蹲"。其实这两个完全是不相同的东西，有关"宅"我们之前说了很多这里就不详细解释了。而"家里蹲"在日本则是有专门描述它的词汇，甚至有两种不同的种类之分。

首先是第一种"引き籠り"=hikikomori，字面上的意思就是"窝在家里不出门"。指的是由于某些原因，譬如人类恐惧症、社交恐惧症等，或是在学校公司被欺负造成的对人类社会不信任感，拒绝与他人的接触。白天一个人窝在家里，晚上偶尔出门买些日常用品等。严重的需要戴面具出门，或是完全将与外界的交流交给家长或是亲戚，某些情况下可以算是一种精神疾病的表现。





第二种是"ニート"=NEET，全称Not currently engaged in Employment, Education or Training，原意是指一定年龄以下，身体健全但却不进行就业、受教育以及职业训练的待业人士，现在其中的"不进行"变为"不愿进行"的含义渐渐变得更重，而在中国有个更常用的说法是"啃老族"。在日本有一个著名的NEET发言就是"我觉得自己要是工作就输了"，究竟是输什么了，输给谁了就不清楚了。

准确的说这两种才是真正的"家里蹲"，而"宅"不过是为了研究、享受自己喜欢的东西才足不出户，根本的意义上还是有所不同的。



好了让我们继续，对你来说之前的A至D类型都是普通人级别的吗？你对ACG的认知、技能和爱都远远超越普通的“爱好者”程度了吗？那么请看接下来对高级爱好者Level E的具体分析，请问你是属于哪一类呢？

根据日本“众宅之王”（Ota King）冈田斗司夫的说法是：Otaku与爱好者或动漫狂热者所不同的地方就是，他们并不仅仅是因为“喜欢”而漫无目的地收集某部作品或相关领域的资讯。而是将所的到的资讯经过整理消化，将它吸收成为自己的知识，并具有分析能力。也就是说“宅”所做的并不是“学习”，而是要转换吸收化为己有。或许听起来有些夸张，实际上达到这一领域的宅的数量也极为稀有，但真正的宅的确是具有非同一般的过人之处的嗯。根据擅长的类型领域不同，大体分为一下几类：





Cosplay宅：通过模仿动漫游戏角色的着装和话语风格等等，实现在现实中成为ACG角色的幻想行为被称为谓Cosplay。而爱好进行Cosplay的人被称为Cosplayer。这类人群可以说在中国很非常火爆，各大中小学校的动漫社多少都会有些Cos团体，在各大展会进行表演供其他参展的宅们拍照合影等等。虽然其流行程度较高，但实际上的效果和质量则参差不齐，有的Cosplayer仅仅是穿上自己不知道的衣服做模特而已，并不具备相应作品的足够知识。所以是否所有Cosplayer都能称为“宅”这还有待商榷。当然能够称为Cosplay宅的人们都具有类似知识宅的考据能力的。

考据知识宅：这种类型的宅打多数有“情报饥渴症”，会不由自主的将能够挖掘的、有用的、甚至毫无用处的知识背景数据都找出来加以分类记忆。因此这类宅谈及自己擅长的领域往往能够出口成文，引用的资料一大堆，但外人听来却是丈二和尚。他们看作品不单只看情节，还会研究作品的相关情报如声优、制作人的风格和手法，甚至连不同人设画师作画之间的分别也可以看得出来等等。

技术宅：所谓技术宅也就是身为宅的同时具备一项另外的其他技能。譬如动画剪辑，音乐歌曲创作，游戏编程或是黑客破解等等。能够利用身上的技能为其他宅们制造福利（通过绘画、动画给其他人带来精神享受，或是破解游戏、提取放出游戏镜像等等），值得尊敬的一类高级宅。与此相对的宅被称作伸手党，更多的是索取而不是付出，虽不至于被鄙视（毕竟大多数宅属于无力的伸手宅）但确实不值得骄傲。





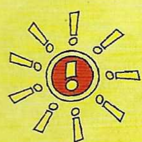


收藏败家宅：这类宅是以收藏购物为生来使命，对于喜欢的动漫游戏产品往往可以一掷千金面不改色，像同人志画集、玩具手办、以至高达模型等等，一买一大堆，家里的储藏柜、书架、桌边、墙角都被各色的收藏品所堆积，漫画DVD更是不用说。这类型的宅对以下的字眼没有什么免疫能力：初回限定、全球限量、重新制作、未收录版本、Complete Box、予约特典。

同人创作宅：具有超越一般人才华的他们已经不满足与只看其他人的官方同人的作品，而是开始自己创作，或是写同人文、或是翻唱同人曲，乃至同人画集、音乐、动画、游戏等等。并且将自己的作品发布于网络，或是在现实中的同人展会、贩卖会中出售（最具代表性的同人贩卖展会恐怕就是日本的Comic Market=CM，上海的COMICON=CC，台湾的开拓动漫祭Fancy Frontier=FF），其中水平高超的甚至可以以此为生，或是直接转型为职业动漫游戏制作人（日本的TYPEMOON和龙骑士07就是此类的代表）。这类宅大都具有过人的技术，文笔能力、绘画音乐才能或是编曲剪辑，所以和他们类似而又不同的另一个分支是技术宅。

伸手上传党：这里说的伸手党，是伸手伸到一定程度，有着大量的资源存储，虽不能第一时间放出资源，但可以在其他人寻找老旧资源的时候第一时间提供帮助。这类宅拥有极大的上传下载能力，和极大的硬盘存储能力，最重要的是有着乐于助人的爱心。当然，即使这类人不进行上传，其强大的收藏能力也值得人们羡慕嫉妒恨了。

以上为赤银眼中比较有特点的常见高级宅的类型，而将宅的指标动漫游戏之外的领域扩大到电脑摄影等其他周边方面种类还会增多，而更加细分又可以分为声优宅、模型宅、特摄宅等等，考虑到其普及程度就不加以赘述了。而以上数种大部份的宅也都同时据有两种以上的属性，甚至六种兼备的亦少有存在。身为读者的你又属于哪一类呢？



小知识

“宅”的产生历史

Otaku作为一个日语词，写成汉字是“御宅”，原本就是对他人的家的敬称，“您家”的意思。就像“同志”可以从“具有相同志向的人”，变成“一个时代人与人之间的称呼”，再变成“某种嗜好相同的人”。而随着时代的演进一个单词的含义几经变迁，“宅”这个字也是一样。

“宅”作为动漫游戏爱好者之间的称呼，最初的起源大概就是1982年左右出身庆应大学的一群业界人之间开始使用的。而他们在动画公司STUDIO NUE就职后更成为一般同好的崇拜对象，因此“宅”也成了同好间爱用的称呼。直到最权威的定义出现，来自著名动画公司Gainax的元老之一冈田斗司夫，他所著的《宅学入门》中提到：“所谓的宅是在被称作「影像的世纪」的20世纪中产生的Newtype新人类，换句话说，就是在资讯的海洋中进化为对影像的感受格外敏感极端的「新人种」”。 当然这句话不过是冈田斗司夫他的自我夸大而已，不过80年代日本动画黄金时期，日本专业宅的推动则功不可没。在当时人气动画《超时空要塞》中也有男主角一条辉被称为“宅”的桥段。而GAINAX本身也于1991年分别推出过两集半自传性的OVA《Otaku的录像带》，将当时日本动漫游戏爱好者的生态作了相当写实而且直接的描述。到了现代因动漫、游戏、模型风行，狂热者之间也开始以此互称，外人就叫这些家伙们为“宅”的。

而把“宅”作为正面词汇的，最初只有那些真正为动漫业发展做出贡献的业内人士和不知内情的国内动漫爱好者而已。由于日本著名的“宫崎勤事件”（日本1988年至89年发生的“动漫宅猎奇杀人事件”，嫌疑人宫崎勤对数名未满10岁的女童施暴行凶后分尸恐吓其家属等等行为，造成了极为恶劣的影响。当时所有的媒体几乎都借着这个事件大作文章，对动漫游戏以及其爱好者加以打压和抨击【主要还是由于日本动漫及同人中的成人描写的影响】），导致社会对“宅”的印象大多是恶心、变态、死气沉沉不善交流、精神孤僻的狂热爱好者（这一点在上一期红魔馆中介绍的十月新番《我的妹妹没有那么可爱》中得到了真实的体现）直到最近几年，在各种动漫作品以及媒体的正面宣传下人们对于“宅”的印象才逐渐稍有恢复。

当然，中日国情不同，这种认知也因此不尽相同。进入21世纪后，由港台传入的这一概念在国内对于“宅”的恶评最多也就是爱看动漫不好好学习的坏学生，大体还是仅仅停留在“爱好者”层面上而已。

宅能力测试题目答案

第1题 英语释义

D·V·D

这是一部传说中极为有名的和谐漫画《姐姐DVD》中的名台词。由于弟弟借了同学的成人DVD被姐姐发现后弄坏了，同学以自己未成年即使赔偿金钱也无法买到同样一盘DVD为由（日本法律规定禁止向未成年人出售成人物品），要求要直接看姐姐的裸体。而姐姐由于自己也未成年，此事也不宜向家长商谈，不得已同意。然而脱到一半仍觉得不妥，想要反悔，这时同学拿出断成两半的DVD，口中大呼"D·V·D!!" "D·V·D!!"不断重复，催促姐姐脱衣的一段情节。因此"D·V·D!!"可以引申为"脱!!"的催促语，或是催促某些动画修正DVD发售的暗语。注意不是"DVD"而是其中带中点的"D·V·D"。



Nice Boat

在经典校园游戏《School Day》改编的动画动画《日在校园》中的经典场面。由于动画最后一话《刀与锯》播出之前，日本某地发生了女儿因身为警官的父亲搞外遇而用锯子将其杀死的恶性案件。为了防止动画播出造成恶劣影响（动画内容原本为游戏的血腥结局"鲜血的结末"）而加强杀戮全灭版），而临时在OP播放结束后出现一艘法国的观光游艇的风光欣赏影像，并且在屏幕中打出了"由于某些原因将节目做出了变更……"。之后在日本留言板上的讨论中，"Nice Boat"的评论甚为精妙且一语中的而被各国动漫迷广为流传。后被作为代替"Good Job！"的动漫界暗语。缩写是"NB"。



第2题 名词列举

四大人渣

《Shuffle！》的土见凛、《日在校园》的伊藤诚、《你所期望的永远》鸣海孝之、《白色相簿》的男猪藤井冬弥

四位后宫Galgame的男主角，共同点就是三心二意、优柔寡断、脚踏多只船、见人就推到，而且推完抛弃人家还要四处找理由推卸责任等。四人人渣程度不同，各有千秋。其中以伊藤诚最为众人唾弃。



四大邪神

四只造型与广告相差极大造型极为扭曲的雷作手办，分别是《异度传说》系列的女主角Kos-mos、《九十九夜》女主角茵菲、《北欧女神传(或称"女神侧身像")2》的女主角希尔梅莉亚，以及四只邪神中唯一的国人作品（某动漫杂志的赠品）《Fate/stay night》的女主角Saber。不知是厂商的不负责，还是厂商的不负责，又或是厂商的不负责造成的。意外的巧合是四只手办都是该作品的女主角，某种意义上可以算是业界的奇迹了。目前为争夺第五邪神的席位，各大厂商摩拳擦掌蓄势待发中。



第3题 行为分析

傲娇

词源为日语的"ツンデレ"拟态词"ツンツン"和"テレテレ"的复合词。"ツンツン"指待人刻薄，没有好气。"テレテレ"指害羞，扭扭捏捏的样子。二者合在一起，形容那些对自己心有好感的人故意表现出毫不在意，冷淡冷漠的态度对其百般挑剔，口是心非，在特定条件下才会明确的表露出爱慕之情的动漫角色。这种落差被认为是一种可爱的表现，被宅界所推崇。其代表性特征是"金发双马尾的强气大小姐"。在中国大都翻译为"傲娇""娇蛮""外冷内热"或是直接音译为"蹭的累"等。



伪票

日本本年度最萌动漫角色评选（以下简称萌战）中的专用词汇，指用同一IP对同一角色进行多次投票的作弊行为。由于同一IP仅限投一票，在评选最终计票的时候伪票是不被计入总票数的。但是由于比赛图中无法查实投票者的IP，伪票在投票阶段仍然是呈正常票显示的。于是在萌战中出现了利用伪票的心理战术：给对方角色投入大量伪票以使对方支持者心理松懈，丧失警惕；或是给己方角色投伪票使其显示遥遥领先大大超过对方，从而吸引第三方中立投票者的支持。此行为最为严重的可以说是2007年小司对翠星石一战。（图为2008决战）



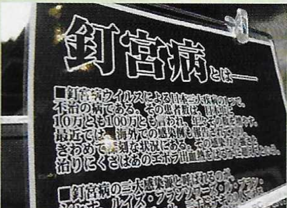
第4题 病例解释

钉宫病

流行于动漫界的一种传染病，正式名称为"钉宫氏病毒过敏性脑膜炎（钉宫ウイルス过敏性大脑皮质炎）"，英文名称"Kugimiya Disease"。钉宫病由钉宫病毒所感染传播，是日本三大疾病其中之一，尚无医治手段。在发现这一疾病的时候日本已有10至100万的感染者存在，并且在逐年增加。而日本近郊的中韩等国亦不缺乏感染例存在，情况极为严重。其超强的感染性与难以治疗的程度使它的威胁远远超过曾经的埃博拉病毒。

目前已经确定的四大感染源为，夏娜、露易丝、三千院凪和逢坂大河。其余病毒变种数不胜数。

患病症状主要为对"傲娇、萝莉、贫乳"的需求大幅增加，产生类似"吵死了！吵死了！吵死了！"的幻听等等，晚期甚至会出现"听不到钉宫的声音便活不下去""听不到钉宫的骂声便不舒服的"等失去心智的严重症状。据说就连钉宫理惠本人也是患者并呼吁要大家必须注意。



黑化

黑化是一种精神状态的转变，解释起来还要从病娇(ヤンデレ)说起。这里的病娇不是指体弱多病、身体娇弱，而是一种因爱而扭曲、产生病态心理的症状，多表现为独占欲、过分的嫉妒和自我意识过剩。通常是可以通过充满爱情的治疗和对其独占欲的满足达到减轻和治愈的。然而黑化则是病娇过程中没有得到应有的注意，一再恶化达到最终阶段性情大变产生一种类似质变的精神转变。统称"坏掉了"。经典的"黑化"角色，有《Fate》系列的间桐樱、《日在校园》的桂言叶、《Shuffle！》的芙蓉枫等等。



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

10.14-11.05



实况足球 2011



X360 PS3

Konami
2010年10月14日发售 1~4人
体育 全年龄

《实况足球 2011》开发了全新的能量计数系统，令玩家可以作出最精确的传球、穿越球及射门，游戏开发了 1000 种以上的新动作，比赛的场面及细节方面也将得到大幅度的改善，精细的触球将得到忠实再现。

推荐人群

铁杆球迷；
为看不到球赛直播而怨念的人们；
伴随实况一路走来的老玩家



战神 斯巴达之魂



PSP

SCE
2010年11月2日发售 1人
动作 18岁以上

《战神：斯巴达之魂》是畅销动作游戏《战神》系列的最新掌机作品，游戏将叙述斯巴达战士克里托斯获得战神般力量的经历。据悉本作将发挥PSP的机能极限，为玩家提供更细致的场景和更壮阔的景深。

推荐人群

硬派动作玩家；
追求虐杀快感的人；
希腊神话研读者

主任 肥皂



"少年，为了获得更加强大的力量，跟我一起转投向黑暗面吧（Turned To The Dark Side！）"。面对着屏幕上黑勋爵达斯·维达如此的诱惑，我也只是微微一笑、绝对不抽。最近的课余时间一直在玩《星球大战 原力释放2》，凭心而论，之前顶着电影改编游戏的诸多失败案例，身为星战饭的我对本作不敢抱过多的期望，但本作的实际表现绝对令人折服。另外，三上大神的《征服》正在龟爬式攻关中，《神鬼寓言3》一不小心玩出个Les，最重要的是和朋友切磋实况很开心，以上。

肥皂姑且也算是一个实况足球的系列老玩家了，不过本作给我的感觉却是相当难以上手，特别是此次制作方针对短传系统所作出的改动让人初上手时很难适应。不过也恰恰是基于这次进化，使得本作的可钻研度大幅提高，这对于核心老玩家来说绝对是个好消息。另外，期待着Konami能在版权方面多下点功夫，玩不到实名的英超球队实在令人残念。

奎爷依然够生猛，但战神的剧情却感觉越来越狗血了，系列好的传统依然得到了一贯保留，但玩到最后总有审美疲劳。兴许在这个资讯年代，是我们越来越难以被满足了。刨去以上不谈，游戏在掌机平台上都能将《战神》系列一贯的宏大感表现到淋漓尽致，也足以看出制作方的制作功力和出品诚意。总之呢，《战神》系列的一贯老玩家还是尽量不要错过本作。

科员 小沛



还有一个月的时间就要到年末商战的黄金时期了，不知道大家是不是都准备在那个时候入手一些自己喜欢的游戏呢？原本11月3日发售的《GT赛车5》肯定是要买的，但限于最近的经济状况，G27方向盘的购入计划恐怕要暂时放缓了。似乎说的有点远，还是说说现在吧。由于最近比较忙，《神鬼寓言3》善恶路线都通一遍的计划变得遥遥无期，《黄金太阳》则先要给《战神》让路，奎爷这段时间每天都陪我上下班坐公车。我觉得好游戏不要一次出太多，每个月两款足矣。

从前期的宣传看，官方对于本作的态度那是相当肯定的，甚至放言这是一次彻底的革命，不过就其改变来看，真实度的确大大提高，但游戏性是否提高却不好说。起码我觉得连传球都要配合方向键，实在是非常劳神的举动，而难度加大之后对于游戏的流畅性势必会有一定影响。另外，本作的中文版非常不厚道，用中国汉化界的评定标准，它也就是个菜单汉化版。

还用多说什么吗？试玩版都已经打通N多遍了！能在掌机上玩到《战神》已经是最让人激动的事情了。好了冷静一下，其实本作还是有一些稍微不如人意的地方。首先是画面的效果，虽然细节丰富，但整体感觉模糊，好在没有达到《355帝国》那种程度。另外就是操作感，这方面当然和家用机不能比，就算还能接受吧。最后，场景似曾相识，原创要素略少。

清洁工 宇多田



这个版块必须说最近玩什么游戏么？好吧，我这阵子在玩《战神》、《WE2011》、《黄金太阳3》、《征服》，而且大多都没多少时间玩，这阵子实在是太忙太忙了，忙的被某人说憔悴的看不下去（虽然我不觉得有那么夸张），让你担心了对不起哦~ 话说《COD7》马上就要来了，看过那宣传影像后你就完全可以忽略之前的MOH了，还有最近公开的356晋势力也让我充满期待！不过在这之前还有《高达无双3》，总之每当年末年初交替的时候就是游戏爆发期，难道我们辛苦一年攒下来的钱都是为了这个时候么？泪奔……

本作进化太明显了，以至于我这个实况老手很难适应，力度槽的掌握需要花些时间，一场比赛能出现n多低级失误这让我情何以堪，不过游戏确实更好玩了，传球塞球都对技术要求很高，掌握之后可以踢出更真实更赏心悦目的比赛。而且本作恶搞系统回归太赞了，之前PS2时期我就很喜欢这设定。最后说一下本作网战进步也很大，看得出KONAMI用心了！

本作是PSP上第二款战神，依旧秉承这个系列的优秀传统，连我身边一个不怎么喜欢此类游戏的朋友都玩得连连叫好，可见本作有多出色。流程相比上一作明显长了很多，而故事剧情也没什么好抱怨的，本作让我们更加了解奎爷所经历的种种。本作充分发挥了PSP的机能，貌似战神一直都是挑战主机机能极限的存在。话说光棍节还会发售官方中文版哦。

被研究 蔬菜汁



原本以为《战神》一出谁与争锋，但是《星战》这匹黑马的出现将原来种子选手一统天下的格局彻底打破。谁也没有想到，以电影为题材的作品居然也可以做的这么好，这次的星战继承原创，所以编辑部的星战迷肥皂大大兴奋了一把。《神鬼寓言》堪称最成功的非限制级游戏了，看过里面的女性角色后，即使剧情有过分的地方，也完全不会在脑子里产生任何非分之想，真棒。只有《黄金太阳》还在讲述着内个永恒不变的童话故事。

虽说是款足球游戏，但是小编这个伪球迷也一样玩的不亦乐乎，应该说看的时候更兴奋。因为根本没玩过前作，所以问了问铁杆实况fan肥皂和宇多田，两人表示与上一作相比，传球的难度变大了，想要精准地把球传给队友——一旦想要完成这个动作，那真是比把球射进对方大门还有难度。不过可以控制胖胖罗纳尔多和萝卜头卡洛斯，还是很有意思的一件事。

貌似这是为3000专门制作的游戏，屏幕真是黑的可以，不是一般的毁眼睛，如果下次还这么阴暗的话，小编就只好做出一个艰难的选择了……本作最大的亮点是某章某节，奎爷可以同时与8位异性XXXX，而且速度超快，只有十几秒不是一般的毁眼睛啊，而且在玩儿这个情节的时候，如果是在办公室里，则必须把声音关掉慢慢欣赏回味，谁设定的这个情节啊？真棒！

34分

神鬼寓言3



X360

Lionhead Studios

2010年10月27日发售　1-2人

动作角色扮演　18岁以上

《神鬼寓言3》的故事发生在前作50年之后，玩家将扮演王子或者公主集结各方势力来率领民众吹起革命号角，推翻实施暴政的哥哥罗根，成为一位真正的英雄。玩家的人生走向完全可以根据自己意愿来决定。

推荐人群：意图体验高自由度的玩家；美式RPG爱好者；想当革命领袖的玩家

之前很少接触RPG游戏，特别是美式RPG游戏，不过《神鬼寓言》系列着实让我改变了对于RPG游戏的看法。游戏中无论是超高的剧情自主选择性还是对于日常生活细微之至的刻画都相当出彩，可以说本作就是一个创意大集合，在这里充满着制作方天马行空的想象力和创造力。不过，粗糙的画面和BUG的存在也着实使本作失色不少，作为一款独占游戏来说稍显底蕴不足。

什么叫“角色扮演”？我觉得《神鬼寓言》系列将这个类型挖掘到了一般游戏根本达不到的程度，完美地阐释了“角色扮演”所能包括的内容。本作与前作比几乎没有什么提高，但就是因为换了个故事，便又激起了玩家继续冒险的兴趣。本作继承了系列一贯的高自由度和细致度，除了主线之外可以玩的东西太多了，而打击感和操作感则依然没有任何方面的改进。

美式RPG算是我最不感冒的游戏类型之一，所以本作的实际表现已经很厉害了，游戏中太多让人惊讶的地方，美式RPG的自由性得到了完美的体现，游戏中可以干的事情多的让人吃惊，搞基都可以……不过因为我个人的原因，不能给这个游戏再高的分，所以如果读者想考虑这款游戏，请忽略掉我的这段话，本作很适合喜欢RPG尤其是美式RPG的玩家。

如果模样再弄得俊点就能得满分了，不管是男是女，咱要说的重点是，关于女版主角的骨架制作方完全搞错了，我们数名编辑一致认为，从背后看，那根本是一个纯爷们儿，除非本作是选用了某人做形象代言人，根本没必要做这样生猛的角色设定吧，一定是什么地方搞错了。无与伦比的自由度让人吃惊，不过研究很多秘密动作还是让人皱眉，比如呼和哔哔……

32分

星球大战 原力释放2



X360　PS3

Lucas Arts

2010年10月26日发售　1人

动作　13岁以上

《星战：原力释放2》为原创故事剧情的《星际大战》改编游戏，玩家在本作中将再次扮演Starkiller，此次他将会扶着超强原力踏上发掘自己身世之谜的旅程，并且回到他的真爱——Juno Eclipse 身边。

推荐人群：星战迷；ACT玩家；钟情于挥舞光剑发出“嗡嗡”声的人们

作为一款原创剧情的电影改编游戏，本作的表现已经够得上“惊艳”二字了（游戏一开场就令我欲罢不能），精美的游戏画面、忠于原著的打斗设计、细致的技能升级和大魄力的Boss战足够让铁杆星战迷们乐和上很久。但作为一款动作游戏来说，本作的打击感略显逊色，而且游戏后期关卡战斗过于重复，难度与前期相比也会陡然加大不少，中间缺乏过渡。

星战饭们一定对这款游戏期待已久了，因为前作的水平还不错，本次的新作则在爽快感上更上一层楼。特别是这款游戏中的CG动画非常精彩，作为一个非星战饭看来，也觉得非常华丽震撼。游戏比较忠实于原著，但是在丰富的招数下略微欠缺了一些打击感，加上后期难度增加明显，让人多少感觉有些不太适应。作为电影改编游戏，本作已经非常优秀了。

顶着星战这个大光环本作算是很不错的了，刚开始游戏后你就会被本作震撼，因为你没有想到这游戏会这么好玩，不论是主角的动作还是BOSS的设定都很出彩，游戏中有很多借鉴其他游戏的成功的地方，而且不是单纯的模仿，游戏剧情肯定不用怀疑，毕竟是在补完鼎鼎大名的星战，总体来说这游戏还是很值得尝试的，如果你是星战饭那就更不用多说什么了。

绝对的黑马，卢卡斯工作室的杰作，没想到在游戏界还能体会到卢卡斯的别样激情。爱与激情贯穿游戏故事的始末，最后还要面临艰难的选择，到底是选择率性而为、真我本色还是唯唯诺诺、向正义低头，这确实是一个艰难的选择，结果肯定是因人而异吧。游戏中还会出现一些星战世界里的老朋友，虽然不能操纵，但是也可以体会与他们并肩作战带来的激动。

33分

黄金太阳 漆黑的黎明



NDS

Camelot

2010年10月28日发售　1人

角色扮演　全年龄

《黄金太阳 漆黑的黎明》是继游戏二代发行后同玩家已经阔别八年的系列正统续作。本作的游戏画面将进化为以3D多边形呈现，故事剧情则是以前作《失落的年代》30年之后为背景。

推荐人群：标准日式RPG粉丝；黄金年代怀旧老玩家；当年被老师没收过GBA的顽童们

《黄金太阳》可以说是我GBA的启蒙老师，当时没有攻略、不懂日语，还要冒着被家长老师没收GBA的风险，可我愣是硬着头皮玩了下来。所以当我听说时隔八年本系列又要出正统续作的时候不禁内牛满面，特别是听到BGM时更是稀里哗啦。原先的主角们都已为人父母，本作轮到他们的孩子来拯救世界了，这不仅仅只是一款游戏，更是我们的成长回忆。

阔别9年的大作，一定是近期除了《战神》之外最受关注的掌机作品。但可能是因为当时GBA一家独霸，而《黄金太阳》又是那上面将主机性能发挥到极致的作品，于是人们才对它顶礼膜拜。在今天，新作的画面虽然还不错，游戏也有从前的感觉，但却再难有当初的感动了。不过本作终究没有让人失望，故事流程很长，内容丰富，只不过节奏稍慢了一点儿。

其实想给10分的，可是不能冲动。本作初代是我在GBA上玩的第二款游戏，那时候没有盗版，上初中的我用一次第一名和老妈换了一个黄金太阳的正版卡带，简直是爱不释手，现在回想起那段时光还是能会心一笑的，本作更大程度上是带给我这样老玩家感动的作品，当然游戏系统和音乐依旧无敌，如果你有NDS就必须要玩一下本作，绝对不会让你失望的！

好久没看到这种传统的童话故事一样的RPG游戏了，光是看着就勾起以前的游戏时光，让人心里暖呼呼的。《黄金太阳》到底还是传统RPG死硬派啊，战斗模式还是传统的指令式，育成和解谜要素也都在预料之内，只有故事的主人公是个无口这一点让人感到意外，周围的人太多话却体会到了与之前的作品稍有不同的乐趣，怎么说也算是一点改革吧，挺好。

研究中心病历：

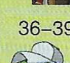
在这里我们不关心名望，不关心金钱和物质，只关心你我一样拥有的梦想，我们是执着于梦想的草根。在这里，我们是自己的主人，做着我们自己爱做的事，说着我们自己想说的话，结交着我们自己喜欢的人。我们就像是装在套子里的人，努力地找寻出口，梦想，我一直没有忘却，尽管这个现实中有着太多的阻碍。儿时曾经幻想的无数场面，现在已无可能成真。但在偶尔散步的时候，还会沉浸在只属于自己的幻想里。

如果我们的生活可以不一样……想拥有一个既属于自己又属于大家的个性小店，每天听着吱呀的木门声和咯吱咯吱的踩踏木板声，看阳光倾洒到屋子里每个角落直达心里最深处。闲暇时听听唱片玩玩游戏翻翻书本……

不论这个世界多么喧嚣，我们的心底只收纳平静。只想抬起头就能见到阳光，低下头就能够感受到自己胸中的怒放。就让我们怀揣着那些小梦想，心里暖暖的屁颠屁颠地走在路上吧。

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

千年一遇的寒流席卷天朝南北，大家的神经面貌完全可以用“无法预测”来形容，就像《神鬼寓言3》的成长路线一样，完全不知道下一步会变怎样？虽然每期都会说“3DS发售日迫近了”这样的套话，但是真的是越来越近了，新主机发售以后，发售表又要增加新内容了，就像学生学会了一个新的知识点、上班族习得了一个新技能一样，生活就是这样慢慢充实着，永远不知道下一步会怎样？

XB360 XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
11日	EA SPORTS 综合格斗技	FTG	EA
11日	龙珠-怒气爆发2	FTG	NBGI
18日	模拟人生3	SLG	ELECTRONIC ARTS
20日	用身体回答的新型脑锻炼	AVG	NBGI
20日	索尼克色彩	ACT	SEGA
25日	怒首领蜂大复活	STG	CAVE
2010年12月			
9日	刺客信条兄弟会	ACT	UBISOFT
16日	最终幻想13	RPG	SQUARE ENIX
16日	高达无双3	ACT	NBGI
22日	电脑战机Force	STG	SEGA
30日	梦幻俱乐部ZERO	SLG	D3P
未定			
未定	NBA11	SPG	EA
未定	特洛伊无双	ACT	KOEI
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM
未定	装甲核心5	STG	FROMSOFTWARE
未定	偶像大师2	SLG	NBGI

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
11日	手工妈妈	PUZ	OFFICE CREATE
11日	尖顶帽与魔法之店	SLG	KONAMI
11日	噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
11日	宠物蛋之变身大挑战	PUZ	NBGI
11日	光之美少女：声优大挑战	AVG	TOEI
18日	超级化石挖掘者	RPG	NINTENDO
18日	维新之岚 疾风龙马传	SLG	KOEI
18日	索尼克色彩	ACT	SEGA
18日	星际宝贝：节奏涂鸦大冒险	PUZ	DISNEY
25日	★超级机器人大战L	SLG	NBGI
25日	历史大战天下第一大混战	SLG	SEGA
2010年12月			
2日	可爱小猫DS3	SLG	MTO
2日	企鹅的问题	PUZ	KONAMI
2日	马里奥VS金刚 突击！	PUZ	NINTENDO
2日	桃太郎电铁	SLG	HUDSON
2日	SD高达三国传	SRPG	NBGI
2日	蜡笔小新呼唤传说怪物之都大决战	ACT	NBGI
9日	风来的西林5	RPG	CHUNSOFT
9日	★二重国度 漆黑魔导士	RPG	LEVEL5
9日	A列车前进DS	SLG	ARTDINK
16日	非常运动101	SPG	STARFISH
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	逆转检事2	AVG	CAPCOM
未定	卡比	未知	NINTENDO
未定	★沙迦3时空的霸者	RPG	SQUARE ENIX
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
11日	恋爱番长	AVG	IDEA FACTORY
11日	★皇家骑士团命运之轮	SRPG	SQUARE ENIX
11日	★战神-斯巴达之魂	ACT	SCEI
11日	噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
18日	实况足球2011	SPG	KONAMI
18日	罪恶少女	RPG	日本一
18日	小小破坏者	AVG	PROTOTYPE
18日	雀三国无双	PUZ	KOEI
25日	雅恋-MIYAKO	AVG	IDEA FACTORY
25日	真·恋姬梦想-三国志演义蜀篇	AVG	YETI
25日	强丸伦巴-希望学园与绝望高校生	AVG	SPIKE
25日	武装之心	RPG	HAMSTE
25日	粉彩铃音	RPG	5PB
25日	王者天下一骑斗千之剑	ACT	KONAMI
25日	维新恋华 龙马外传	AVG	D3P
2010年12月			
1日	怪物猎人3RD	RPG	CAPCOM
2日	假面骑士巅峰英雄	ACT	NBGI
16日	皇冠之泪外传：阿瓦隆之谜携带版	SRPG	AQUAPLUS
16日	侦探歌剧：少女福尔摩斯	AVG	BUSHIROAD
16日	光明之心	ARPG	SEGA
22日	遥远的时空中4：爱藏版	AVG	KOEI TECMO
22日	77：超越银河	AVG	GN SOFTWARE
22日	咎狗之血：携带版	AVG	角川书店
22日	第三次生日	STG	SQUARE ENIX
22日	蔷薇树下蔷薇花开	AVG	QUINROSE
23日	幸运星：陵樱学园	AVG	BROCCOLI
23日	1/AKB48和偶想谈恋爱	AVG	NBGI
未定			
未定	白骑士物语	RPG	SCE
未定	喧哗番长5~汉之法则	ACT	SPIKE
未定	★勇者30秒	RPG	MMV

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
11日	人生游戏-快乐家庭	PUZ	TAKARATOMY
11日	噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
11日	家庭聚会100种	TAB	HADSON
18日	索尼克色彩	ACT	SEGA
18日	胜利十一人	SPG	KONAMI
18日	信长野望革新加强版	SLG	KOEI
25日	马里奥运动会	SPG	NINTENDO
2010年12月			
2日	火影忍者疾风传激斗忍者大战	FTG	NBGI
2日	太鼓达人Wii大家的聚会3代目	MUG	NBGI
9日	极品飞车热力追踪	RAC	EA
16日	瘦身聚会	SPG	NBGI
未定			
未定	卡拉OK	MUG	HUDSON

PS3 PlaysSation3

日期	游戏名	类型	厂商
2010年11月			
11日	EA SPORTS 综合格斗技	FTG	EA
11日	真·三国无双Online-苍天乱舞	ACT	KOEI
11日	龙珠-怒气爆发2	FTG	NBGI
18日	肉弹	ACT	SCEI
18日	无限回廊-光与影之箱	AVG	SCEI
18日	阿加雷斯特战记2	SRPG	COMPILEHEART
18日	模拟人生3	SLG	ELECTRONIC ARTS
25日	三位一体龙士传说：零	ARPG	KOEI
2010年12月			
2日	北斗无双	ACT	KOEI
2日	TV超级明星	SLG	SCEI
9日	刺客信条兄弟会	ACT	UBISOFT
16日	海猫鸣泣之时	ACG	ALCHEMIST
未定			
未定	绝体绝命都市4	AVG	IREM
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI
未定	魔界战记	SLG	日本一
未定	最终幻想XIV	RPG	SQUARE ENIX
未定	双重国度：白色圣灰女王	RPG	LEVEL5

3DS 3-D-S

日期	游戏名	类型	厂商
2011年春			
春	超级街霸	FTG	CAPCOM
春	战国无双3D	ACT	KOEI
春	超级猴子球	ACT	SEGA
春	任天狗+猫	SLG	NINTENDO
春	塞尔达传说时之笛3D	RPG	NINTENDO
春	穿越迷路系列	RAC	HUDSON
春	山脊赛车3D	RAC	NBGI
春	雷顿教授与奇迹的假面	AVG	LEVEL5
春	幽灵战队	SLG	UBISOFT
春	分裂细胞	AVG	UBISOFT
春	车手3D	RAC	UBISOFT
春	立方忍者	ACT	AQ
春	可爱小狗3D	SLG	MTO
春	胜利十一人	SPG	KONAMI
春	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
春	新·光神话	RPG	NINTENDO
春	上海3D	PUZ	SUNSOFT
春	剑、魔法与学园3D×3D	RPG	ACQUIRE
春	死神鬼	未知	DWORKS
未定			
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	高达	ACT	NBGI
未定	死或生	FTG	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX
未定	火影忍者疾风传	ACT	TAKARATOMY

你是否也曾对它或它产生过感情>_<

纸这类的物体总是被用过就扔，不管是杂志还是什么都一样，但286期某杂志发售表被具象化之后，一切都变得微妙了……发售表大叔皱着眉头看着身上这些和上次差不太多的花纹，并没有说出“和上次根本就差不多吗”这句话……社会的节奏越来越快了啊……其实自己也有很多话闷在心里都无处诉说，他在想“自己这个角色根本就很难演啊”，每次被编辑一边挖鼻一边催问“这次要推荐哪个游戏给大家？”的时候，心里真的是没有底啊，现在的游戏分的越来越细，大家的喜好也完全不同，真想向内个编辑吐口水说，“觉得好做的话你也试试看啊！”这样的话，所以只好找一些不得罪人的大作推荐出来，再加上一些不疼不痒的话来打圆场……看过了286、287的发售表，是否有读者小朋宇会产生很微妙的感觉？是不是想起了当初对某游戏产生的内种感觉啊喂？不管是游戏还是杂志，一旦产生了内种感情可是很麻烦的啊……那么这期发售表大叔推荐给大家的是《神鬼寓言3》，自由度很高，主编小沛挤眉毛瞪眼睛说，他要培养一个邪恶公主出来试试看。另外，小编宇多田拜托发售表大叔推荐给大家两款PS3的游戏《征服》和《胜利十一人2011》，他借了钱买这两款游戏，现在天天在肯方便面度日，有照片为证。



郑重向您承诺:

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1700 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1550 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
900 广州报价	1600 广州报价	1900 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G 记忆棒
1500 北京报价	350 北京报价	370 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	350 上海报价	350 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	350 广州报价	350 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速， 因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年11月30日。本版广告联系电话:010-64472729转401

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

- 投诉方法：北京安外邮局75信箱
- 邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
- 投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。

2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

とある赤銀の偽紅魔館（スカーレット）



面临《MHP3》的发售已经只剩不到一个月了，然而近期公布的信息竟然只局限与农场和随行猫等一系列设施上，虽然加入了不少新的设定和创意，但是但是……不给力啊！怪物猎人不公布新怪物让我们猎什么啊！搞得红狩馆久久不能开放，CAPCOM你很讨厌。

有关白银、黑银、青银、黄银等莫名事物，以前看过红魔馆的人或许清楚，但最近不知为何一直没有提到。看上去赤银的多重人格病症似乎有所减轻，但我们相信实际上这只是最终人格分裂前的宁静而已。好吧，其实没什么好关注的，有关这个问题我就不多说了。

再说说有关红魔馆的构成，对于上期或是说最近的内容大家是否满意呢？有关栏目红模馆听到了赞否两论的声音，有的人对模型不感兴趣所以觉得其实这里没什么看头，而对于模型爱好者来说是否也是弃之可惜食之无味的鸡肋呢？听不到大家的声音，我们也没法做出适当的改变的不是。所以对这里有什么感想意见还请不吝赐教！当然如果什么都听不到，我只能认为大家很满意了。所以在我干出什么难以挽回的事情？之前，谁来阻止我们吧！（@#$%已经阻止不了我了-v-）

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：赤银的红魔馆		2010年11月1X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	伪宅版
铜版纸	人数无限制	2Page	躁动的17岁



就在我刚刚完成前言的时候发现有关新怪物的情报终于出来了，由于已经临近截稿姑且只在红魔馆做些相关介绍吧。至于下期是否出现详细配图介绍就不是我猎银知道的事情了。

本次公布的新怪物名为尾槌竜ドボルベルク（多波鲁贝尔克），由于还没有清晰大图请让我用一句话来描述她——这就是角龙大菠萝斯和爆鎚龙乌拉刚金的串儿啊。



从身形上来看，她那细小的前肢暴露了其身为兽龙种的身份，而头上的双角与巨大的尾槌则表明了她体内角龙的血统（也有人说那其实是大海龙的基因）而官方描述是这样的：

茶褐色鳞片包裹的身体上生着绿色的苔藓（这明显是可以破坏的要素？），如龟一般的头上长着两根野牛一样的角（什么头什么角），后背上有两颗巨大的瘤状物（骆驼原来你也参与了么），而包含在她种族名内的巨大尾槌上生有多数的突起。靠两只后脚站立，身体平屈时身高大概在人的两倍左右（好小！）。

可见MH系列的怪物生态越发混乱了，虽然早就有黑狼鸟的前车之鉴了吧。好吧，怪物们如何混交咱就不管了，来说说攻击方式：1.尻尾大地一击，将尾巴高高扬起之后全力砸在地上，产生的冲击波可造成周围地震效果。这……明显是把爆鎚龙的下巴换到尾槌龙的屁股上了，啊我是指招式嗯。2.高级咆哮，兽龙种的招牌高吼，需要高级耳栓才能使其完全无效。自从玩了3代Tri之后，由于带耳栓的装备少且技能点数搭配不好，性价比不明显导致其很大程度上变成——吼叫什么的叫完打不中我便没什么大不了的，抵消技能可有可无的产物了orz。3、4、5.次元铁山靠、铲土机龙车和原地180度二段甩尾，这几个历代老怪传承下来的经典技能不知要被多少新怪流传下去……好吧，你们都是一家子，全家师父流派都是一样的。6.跳击压杀，旋转尾巴的同时跳起，然后用整个身体压下来。文字上的描述来看似乎是大开大合极具魄力的一招，但实际效果如何应该还是只有真正玩到之后才能见分晓呢。7.尻尾大回转，这莫非是在COS猎人锤子蓄力攻击吗？对了之前试玩版中的锤装似乎就是尾槌龙的套装呢，相信技能可以得到保障……新一代的锤控校服或许就要诞生了？有关尾槌竜的情报大体上就是这样。

那么，本期猎银为您带来的猎人专栏到此结束。

宇多田模型教室

——第二讲 简单工具与水口处理

赤银：大家好，宇多田模型教室第二讲终于开始了。我是实习讲师赤银，这边是助手海K。

宇多田：为什么我又被叫到这里来了？再有为什么我是助手？

赤银：由于上期页面问题，第二讲被放到了这期，实在是不好意思。不过貌似没有人会期待也就没太大关系吧。

宇多田：不！要！无！视！我！

赤银：你好，海K。今天有什么问题吗？

宇多田：为什么我又被叫到这里来了？再有为什么我是助手？

赤银：ctrl+c组合ctrl+v可真是方便呢。不过在做模型的时候这样可不通用，左臂做过之后右臂还要重复一遍，左腿做过之后右腿还要再做一遍。真是很怨念呢。

宇多田：好吧，随便你了，反正我说什么也没人听……（蹲墙角画圈）

赤银：宇多田你上期买了一只OO Raiser结果没有被上大图只是加在一张照片的小角里感觉也很怨念吧。

宇多田：还好啦……虽然还是上大图比较好……

赤银：那么让我们进入本期的正题……嘛开玩笑的宇多田不要画圈了。今天给你上一张大点的照片，让我们把本期教室做好吧！

宇多田：哦……那好吧。

赤银：上期说到了水口问题，之后你做蛋蛋R的时候有什么感觉呢。

宇多田：你解释得太简练了吧，剪下来笔刀修修还有打磨什么的。虽然大概有点印象做得比之前要好一点，但感觉还是不得要领。

赤银：所以我们这次要详细讲一讲嘛。先从工具说起，请看右图。



自左向右依次是镊子，粘贴纸时用；斜口钳，剪下零件用；笔刀，修正水口和割下细小零件；勾线笔，勾线用。

宇多田：啊你又新买工具了，不过还是没买打磨用的砂纸么。

赤银：这几种工具都是适合初学者使用的，价格也不是很贵，比起用指甲剪美工刀要专业不少的。

宇多田：你都不理我到底为什么把我拉出来的orz

赤银：嘛嘛，你一个人很寂寞的不是，也没有自己的栏目，偶尔出来晒晒太阳呗。

宇多田：那我还要谢谢你了是吗？

赤银：不客气。我们继续说水口，处理的时候也需要一点点技巧的。其实一般每个模型说明书最前面都有写到，不过是日文不知大家是否看得懂呢？嘛其实就是说，剪钳直接剪下模型的时候对模型的伤害是很大的，特别是透明件和电镀件。这时候要在剪的时候留下1到2毫米的余量，剩下的部分用笔刀削掉，或是砂纸打磨平。

宇多田：你又没有砂纸就不要提这个了！

赤银：笔刀配合马克笔补色的话可以做到相当不错的效果……

宇多田：可你不是说要专业吗？既然要专业还是要打磨才行的吧！

赤银：所以说以下是打磨前后，呸呸呸……是用笔刀修过前后的对比图，效果还是不错的？对于不是过分要求完美的素组派还是练得一手好笔刀就好了。



宇多田：还是你懒吧，要做好模型可是不能偷懒的说！

赤银：我说……你每句化都这么激动是爆种了么？

宇多田：是可忍孰不可忍，忍无可忍无须再忍！

赤银：哦这样……好，那么本期的宇多田教室差不多就到这里好了，让我们下次再见~

宇多田：喂……orz人家下次才不要来了啦~

とある赤銀の新番推薦

赤银十月番推荐第二弹，本次继续为您带来两部十月新番作品的介绍，分别是——《内裤、丝袜和吊袜带天使》与《高达UC EP2赤色彗星》。先来说前者，别看名字很和谐，其实内容也很和谐。嘛……只不过是文不对题而已。咳咳，越说越乱了……其实内裤（Panty）和丝袜（Stocking）是动画中两位天使的名字，而吊袜带（Garter）是管理这两位天使的神父的名字，这样讲就明白了吧。本动画讲述的是一个老套而又另类新颖？的美式英雄故事。在秩序混乱的都市“堕天City”出没着各种各样奇异的恶灵（Ghost），而两位天使的使命就是使用各自的武器“内裤（可以变成手枪）”和“丝袜（可以变成双刀）”华丽地消灭它们，从而获得天堂硬币（貌似是一种收集项目不过也可以当做大额兑换券直接当钱花出去）。从武器上已经可以看出两位天使的另类，不过她们的奇怪之处并不仅仅如此。“内裤”是个男人关系混乱的金发肉食女，貌似每天晚上的活塞运动都异常活跃而且人选不一、人数不定，但却似乎从未有过任何“结果”。“丝袜”则是个腹黑哥特装的超级甜食爱好者，每天布丁蛋糕甜点不断，但却具有惊人的长不胖体质（除了某个地方，你懂的）。至于神父“吊袜带”他只是个“Gay”而已。如此怎么看也不像是正派的三人间展开的超级英雄物语，或许你觉得很无聊无厘头，那你就错了，一切只不过是因为你没看过。当你已经看惯并且开始腻烦《日和》《荒川》一类的日式无厘头恶搞之后，本作将给你带来一阵清新的美式和谐之风。相信我，你小时候（？）曾经看过的《忍者神龟》《蜘蛛侠》《超人》《X战警》等等美式英雄漫会让你喜欢上它的。况且这里的英雄是美丽帅气妖艳的两位天使，岂有不看之理？





接下来让我们来说《机动战士高达UC独角兽Episode2赤色彗星》，这个名字我很喜欢，够长。作为系列OVA的第二话，本来不应该算在十月新番中的，但是毕竟是在10月30日发售姑且算在一起好了。还记得第一话的发售日还是在3月，以近半年一话的速度推出的本作其制作水准极为精良。本次的第二话根据原作小说第二卷改编，是传说中被称为赤色彗星再来的弗卢·伏龙特尔大佐帅气首次登场的一话。看过285期红魔馆的同学应该知道，那款崭新“红色有角三倍速”的机体——新安洲，正是这位夏亚Mk-II的座机。让我们还是从剧情说起，本作《独角兽》的时间轴设定在U.C.0093（夏亚的逆袭）三年后的宇宙世纪0096年，传说中的拉普拉斯之盒（其实是La+，意思具体是什么动画中尚未透露，看过小说的我也先不剧透了。不过貌似和某位提出名为拉普拉斯恶魔宿命论的皮埃尔·西蒙·拉普拉斯没啥关系）具有颠覆联邦政府可能性的这一真假未知的虚拟物品，围绕着它展开的一系列争夺战。原本为联邦保持这一机密的毕斯特财团忽然做出了将其交付给吉翁残党的决定，于是两个阵营在工业7号殖民卫星上展开了激烈的争夺，出身联邦的巴纳吉和曾经吉翁的公主奥黛丽由于各种阴差阳错在此相遇了。作为财团遗子的巴纳吉被设定为独角兽高达唯一的驾驶员在财团首领自己的父亲临死前的嘱托下加入战斗，而为了阻止独角兽被吉翁获得而来到这里的公国继承人奥黛丽则由于和巴纳吉的接触而被联邦抓住。围绕着独角兽高达展开的这部关于战争的伦理剧刚刚开始，剧中人物之间的个中纠葛也才犹抱琵琶半遮面地小荷才露尖尖角，喜欢高达系列、喜欢UC以及喜欢思考战争意义的朋友，一定不要这部半年一部精心制作的OVA大餐。

とある偽宅の紅模分館

カンプラホ

又到了每期的红模馆时间，这次赶上了其他项目遍地开花页面紧张的一期就不详细介绍各个模型了。本期单纯以图赏为主。下一期的红模馆会有丰富的内容准备放出，还请大家期待呢。至于预告嘛就不做了，稍微保持点神秘感吧。稍微透露一点关键字就是：“蓝异”、“三红”和“蛋蛋”。好吧，本期红模馆和红魔馆都到此结束，让我们下期再见。接下来请看图赏——





1.Cos女王雪莉露的GN-X。2.盘坐的战损Exia剑特写。
3.独角兽三人组。4.海K的OO Raiser。5.炉心融解、镜音铃。







呀呼嘿嘿 依呼呀嘿 系列

——“教授帝”森昭雄与《游戏脑的恐怖》④

□文/蔬菜汁



上集回顾

感谢大家一如既往的支持，在读者朋友的捧场声中，呀呼嘿嘿专栏终于成为仅次于闯家和红魔馆的第三看点栏目，那么当然作为争议很大的杂谈栏目，也有部分不明身份人士使用匿名发来了“菜汁乃怎么还没被河蟹啊！咱盼着乃这栏目被砍掉的说！”这样的碎碎念，脸皮很厚的小编表示对此毫无鸭梨。那么我们来回归正题，在上次专栏的读边栏目登场的都是一些小朋宇，比如16岁来自广东的pigu、14岁夜空の流星；正文中展示了森老湿对程序开发者们大脑的担忧，终于由此诱发了一场由劳资双方上演的COSPLAY“PK”大赛（伪）；附录栏目中摘录了部分日本二コニコ大百科上对森叫兽的评价（不建议18岁以下读者观看）；最后的爱国主义少年教育书摘讲座中，小编为大家推荐的是浙江大学教授郑强演讲的节选。



写在正文之前的话

来自湖北黄冈网名“Just.A.Joke”的15岁读者说，“我是内本儿**游戏机杂志的读者**……我忘了什么名字了……”喂，游戏机的杂志……乃不会是站错队了吧小朋宇；17岁的福建读者“麒麟”说，“赤银既然也喜欢机模的话可以去‘高达VS高达吧’转转，里面的土豪很多，技术帝神马的一大堆，虽然我对机模也不了解= =（穷人一只），看了你的红异端，很心动，问一下一整套红异端MG大概多少钱？”……于是，给红魔馆的留言就让它随马桶被冲掉好了，我回复了“您好，网络繁忙，您的留言没有收到！”这样的话（伪）好吧，赤银说他见过红异端带全透明件特典的要320实体店要贵些；16岁的广东读者“pigu”说，“对于森叫兽，我的看法是：和蔼可亲！对了，名字不是我起的……我女人Q名叫傻猪，所以我才叫笨猪……我觉得森叫兽说这么做还是有一点道理的，因为在日本那种全民游戏的状态下，如果他反对的话不就非主流了？那不就上位了？不知道是谁有经费支持他研究来着……”……pigu啊，16岁就有女人的话会不会太早了点，还是多读点书吧，内个纠正一下，pig才是猪吧，另外，下次不要说和本栏目没有关系的话吧喂；25岁的O型男“kazuya”说，“心里想说的话就是……嗯……**介绍妹子给我**（脸红表情）”……乃脸红个P啊喂，不仅说了完全和栏目无关的话，而且那根本就是妄想吧O型男！好吧，为了和大家保持交流，还是把小编的QQ放在这里：**85711797**



第一章 游戏中的脑波变化让人震精

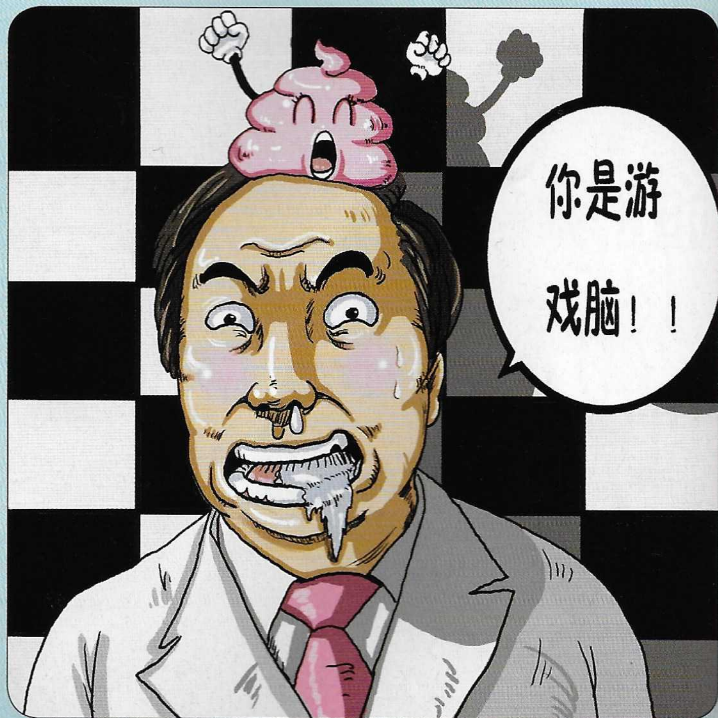
第3节 前脑的机能低下

（原文）“我的一个朋友是东京都某痴呆专门医院的院长，他说最近老龄人失控的人数猛增。中老年人突然失控，是前脑机能下降，对大脑边缘体的控制力下降所致。本书后边会详细叙述。犯罪心理学者福岛章在书中曾说，根据南加利福尼亚大学的研究，1994年对22名杀人犯为对象进行研究时发现，他们的前脑糖代谢机能都很低，特别是前脑内部的糖代谢显著低下。另一方面，乔治敦大学也通过对31名杀人犯的调查中得知，他们的前脑不只是因为萎缩还是梗塞，都显示有部分障碍异常。他们的方法与我们的方法相近，而且得出的结论也与我们的研究结果大致相同。前脑的机能低下是什么意思呢？举个例子，在车上我们有时会看到有人不顾别人的眼光就开始化妆，前脑机能不工作就是在公众面前完全放弃了理性、道德心和羞耻心。和在公车里吃面包、喝水是一样的，一般人都会想，这样做会不会影响到旁边的人呢？还是忍耐一下吧。但是现在的年轻人却不是这样，坐在公车的上下车处，即使跟他说不要坐在这里，他也会摆出一副很不耐烦的样子给你看。”

第4节 睡眠不足的孩子们

（原文）“学生可以周末休息两天，每天玩电视游戏的孩子明显增多了，而且根据97年的调查，小学生游戏迷的数量也增加了。小学生们在玩电视游戏的同时，也使休息的时间大为减少。根据1995年NHK的调查，25年间，10岁以上的小学生睡眠时间从9.2小时降到了8.5小时，减少了30分钟左右。大部分孩子都是睡的时间延后了，一回到家就玩游戏，多数孩子都玩到深夜才上床。根据东京都立川市的调查，小学六年级生3成以上都晚上11点以后才睡觉，初三生晚上1点以后睡觉的也占了3成。睡眠不足的孩子变得非常多，部分游戏中毒者，会玩到晚上3点左右。第二天休息的话，有的人还会熬夜玩，大家大学时代一定都有熬夜的经历吧。不玩电视游戏的人会融不到朋友的圈子里，所以，有些人并不是最初就对游戏感兴趣，但是也被拉下了水。伴随游戏长大的一族，10年后、20年后会成长为身体瘦弱，很难融到周围环境的大人。这不只是日本的问题，游戏机这东西已经普及到中国、韩国，如果不能理性地思考问题、冷静地处理事情的话会变成怎么样，这是我作为一个脑研究者做出的警告。”

游戏脑的恐怖一书的原文第一章已经全部连载完毕，因为版面所限，拖了这么久，真的非常抱歉。



↑由DR特约画手烂烂流血制作的森老湿震慑图，据说有镇宅防灾、吓唬小孩儿、防止追尾等作用，有性趣的读者可以拿来放大一试。

说起睡眠不足，日本不清楚，不过我朝内个明显是作业太多了吧，小朋宇上学的时候根本就是拖着一个大行李箱去逃难的样子啊，而且周末还经常补课、法定假日耽误了上课的话还得用周末来补上，说起牢骚的话可是有一大堆呢，不是不想睡，根本就睡不着吧喂。



"教授帝"森昭雄相关雷人事件3

JR福知山线列车脱轨事故

2005年，在日本发生了JR福知山线列车脱轨事故，在事故发生的第二天陆续有报纸进行相关报道，其中既有乘客营救相关内容、也有对事故的猜测，而其中一段关于列车司机的报道引起了某叫兽的高度关注，这两段文字是这样写的，"司机在以往的驾驶经历中曾经受到过3次警告处分"（某老湿立刻将其与"注意力散漫"联想起来）、"列车脱轨前，总部曾经用无线电联系过司机，但是司机没有回答"（某人认为这是司机故意的，有失伦理的不作为，极有可能已经失控了），于是森叫兽根据以上这两点立刻宣布司机的症状与游戏脑的症状相似，并将自己的"研究发现"刊登在报纸上。但是，结果将这次的恶事故与游戏脑联系在一起的就只有刊登森叫兽文章的那家报社。本来是一件严重的交通事故，连责任方和受害者的具体情况都没搞清楚就私定结论的森，引起了很多人的质疑。



书摘——《网瘾战争》节选与"性感玉米"语录

《网瘾战争》节选

"叫兽：我是为了救你们，你们都沉迷了。叫兽：这是病，得治！XXX：治病！？ 叫兽，我们是玩着游戏长大的一代人，这么多年来，人变了，游戏也变了，可我们对游戏的喜爱没有变，我们玩家群体在这个社会中的弱势地位，也没有变，当我们累了一天，打开那扇月租2000块的房门，却面对是一个如此畸形的版本时，我们心里只有无奈，就像你，叫兽，你天天叫嚣着魔兽世界让我们沉迷，没错我们沉迷了，可我们沉迷的不是游戏，而是游戏给我们的那种归属感，我们沉迷的是这4年来的朋友和感情，是这4年来的眷恋和寄托，这一年里，即便是这样一个畸形的版本，我们还在坚持，这一年里，我们每次点天赋，都会想着什么时候能再多十点，这一年里，我们每次到幽暗，都会看到对面那座，永远没有飞艇停靠的塔楼，这一年里，我们明知不可能，却仍不知疲倦地向北极游过去，游到地图的边缘，游到连海都没有的地方，可我们还是看不清那片冰冷的土地！这一年里，我和其它热爱这个游戏的人一样，认真地挤着公交车上班，认真地消费着各式各样的食品，不管里面有没有不认识的化学成分，我们没有因为工资微薄而抱怨过，没有因为你们拿着从我微薄工资里扣的钱，住着联体排屋而心理失衡过，这一年里，我和其它热爱这个游戏的人一样，为水灾，为地震而痛心哭泣，为载人航天，为奥运会而加油喝彩，我们打心眼里，就不想我们在任何一个方面，落后于这个世界上的任何一个民族，而一年里，却因为你们这些人，我们迟迟不能与地球上其它国家的玩家一起，一决高下，为了真心喜爱的游戏，我们委曲求全，我们被迫离开，我们冒着被封号的危险去美服欧服，他们骂我们是金币农民，我们顶着上万的延时去台服，他们说我们是大陆蝗虫，这是何其贬低的称谓，我们都在默默地承受，我们凭什么不能拥有每小时4毛钱的廉价娱乐？就凭我在国服？凭我是国服的魔兽玩家吗？你们从小就对我灌输，金窝、银窝不如自己的狗窝，那现实呢？你们已经让我只能暂住在自己的哔哔，难道我们精神上的家园，连暂住在自己的哔哔，都不行吗，岂能因声音微小而不呐喊，拜你们这些砖家叫兽所赐，现在的赞歌、粉脂、麻药，还不够多吗？你们除了每天无所事事，养尊处优，就只会站在道德的制高点上，对我们指手画脚，你们想过500万玩家一起'吸毒'的客观情况，和这背后所掩盖的深层次社会原因吗？XXX，我们不敢说话，就算我们说了，也会被无视或断章取义（河蟹），我们曾经和你一样天真，以为这里处处是花园，以为光凭努力，就能触及到理想，但抬头仰望金字塔顶的服务者们，手捧着被赐予的'幸福感'，退缩到全世界最自由的无路由网，以低廉的成本相互沟通，靠游戏来缓解生活的痛苦，仅仅这样，他们为了利益，仍然雁过拔毛般的想尽办法，我们已经习惯了沉默，但这沉默，并不代表奴颜婢膝，这钟声，会传给你我们的力量，今天，他们能为剥削一个游戏而不择手段……"



↑《网瘾战争》在网上播出后，由千万玩家自发上传的"我抗议"小拳头头像，因为涉及隐私所以特意做了模糊处理，继承了我天朝传统的P民众之我抗议。

"性感玉米"（《网瘾战争》制作人）语录

"现在说90后非主流，但如果大家都主流了那谁还非主流，这是个悖论。我觉得80后不是主流，90后也不是主流，主流是由社会话语权、社会阶级的不同来决定的。

我之前在体制内工作，然后我不想在体制内干。我跟家里人说，家里人不同意，跟周围人说，周围人说我傻，那时候压力挺大的。怎么说，自己想做的事情只有自己一个人在坚持，其他所有人都反对。我觉得那时候压力还蛮大的。跳槽之后对我挑战非常大。

80后这一代生活压力很大，得不到承认，这是大家有共识的吧。还有一些我们共有的，高房价、大学无用论、生存没有保障，不管是医保还是就业保险，就是感觉没有安全感。飘在大城市也不知道以后为什么飘着。有这样一种感觉，感觉人生无目标无方向。

把自己想做的事情做到最好（就是成功）。但是这个想做的事情是有一定物质基础，就比如说，我们一直告诉你，想做清洁工，你把清洁工做得好，你就是成功，我不认可，除非你这个人确实很喜欢做清洁工。

我并不是鄙视清洁工这个职业怎么样。我看到之前有个新闻说，大学生去当掏粪工，然后我觉得这样很心寒。媒体就拼命说，啊，你是做掏粪工，你把掏粪工做好了也是成功。我觉得这个蛮傻的，是不？我觉得大学生去当掏粪工，实在是非常地操蛋。

我想对80后说：一定要有独立思考的能力。去思考自己想做什么，能独立于这个舆论和教育惯性之外去思考。更多的蛮不好说的，我只能说到这样子。"

网游玩家和TVGAME玩家其实是有交点的，在犹豫了再三之后还是决定在书摘中刊载这篇过气的文字，因为与森老湿这些砖家学者叫板的也是一个弱势群体，希望我们玩家弱势群体看过了这两段文字之后能够有所帮助。如果网瘾战争文字创作者看到本文，请根据前文刊登的QQ号，向小编索要稿费。（大误）



DR特约画手烂烂制作的"性感玉米"头像，根据网上流传的性感玉米抱腿制作，在大家上看到此人，一定要抱大腿别让他跑了！



下期预告

《游戏脑的恐怖》正文部分的第一章终于结束了，不过想必大家不会对正文有多大的兴趣，即使那样也还是要对大家说，即将到来的会是第二章"人的前脑"之第1节"新脑发达的人"。作为老编辑中专业最不给力的编辑，小编在这里要说一声对不起大家、给大家填蘑菇了，16年过去了，我们还是当初那本儿逆流而上、不顾主流社会反对与玩家们乐在其中的那本杂志，就算现在玩电视游戏、掌机游戏的人变少了也没所谓，我们照样可以聊聊别的（喂！乃根本就是一直在聊别的吧！）

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

岛津家的璀璨将星

战国时代的岛津家有两位岛津家久，一位是岛津义弘的三子，萨摩藩藩祖从三位中纳言岛津忠恒，因为名字与将军德川秀忠有忌讳，所以改名为岛津家久。本文中介绍的岛津家久则是岛津四兄弟中最小的弟弟，日向佐土原城主中务大辅岛津家久。

1569年5月，23岁的岛津家久在对菱刈氏的羽月合战中，展现了自己的作战天赋。由于菱刈氏据守城池，如果发动强攻，岛津军必然会伤亡惨重。因此岛津家久与兄长岛津忠平（岛津义弘）、肝付兼宽、新纳忠元等人商量，制订出了预先在两地埋伏好伏兵，然后把菱刈氏的部队引诱到埋伏地点围歼的作战计划。而且，岛津家久亲自带领部队充当诱饵。

当时正好下起了大雨，岛津家久率领三百多名士兵充当诱饵。士兵们身披蓑衣，肩负米袋，假扮成为岛津军运输粮草的百姓，武器则藏在米袋中。这支部队大摇大摆地从菱刈氏的居城大口城门前通过。果然，城中的士兵真的误认为家久一行是运粮的百姓，并且立即出城，企图夺取兵粮。岛津家久则率领部队不紧不慢地跑向指定的地点。当菱刈氏的部队进入埋伏圈后，岛津家久的部队掉头向追兵发起攻击，肝付兼宽和新纳忠元的伏兵也从两侧杀出。菱刈氏的部队大乱，损失惨重。菱刈氏也因此战意志消沉，放弃了抵抗，并于年内向岛津氏投降。

这个伏兵战术也是岛津家家传战术"钓野伏"的一种吧。年轻的家久迅速地掌握住了这种战术，并在日后的大规模合战中灵活运用了这种战术，使岛津家取得了战斗的胜利。

年轻的岛津家久异常勇猛，经常奋战在最前线。1573年，岛津家夺取了小滨城，岛津家久率部在此处监视着肝付方的垂水城主伊地知重兴。然而，因为取访神社有祭祀神灵的庆典，驻守小滨城的士兵大部分都回去参加庆典。肝付氏则抓住了这个机会，3000余名士兵突然向小滨城发起了猛攻。岛津家久率领着三百余名士兵守卫着城门，由于敌我实力相差悬殊，岛津家的士兵们表现出了畏惧之色。为了鼓舞士气，岛津家久率领着几名部下，挥舞着91厘米左右的大刀冲入敌阵，杀死了敌将川南刑部左卫门和田边清左卫门。守卫小滨城的部队也士气大振，击退了肝付家的部队。在这场战役中，岛津家久胸部腹部大小伤口合计13处。

上洛，与信长、光秀的相逢

1575年，岛津氏平定了萨摩、大隅，战胜了日向的伊东氏，即将完成三州的统一。为了表示对神灵的感谢，岛津家久上洛，并参拜沿途的各个著名神社。岛津家久于4月17日到达京都，住在连歌师里村绍巴弟子心前的家中。4月21日，岛津家久和心前一起观看从大阪归来的织田军军队。岛津家久颇有感触，并在日记中记载了织田军的雄姿，还记载了信长因为疲劳，竟然在马上睡着了。

5月14日，岛津家久和里村绍巴一起前往坂本城，拜访明智光秀。明智光秀特意准备了船只，邀请岛津家久共游琵琶湖。5月15日，明智光秀在坂本城举办茶会招待了岛津家久，不过岛津家久却对茶道一窍不通，只要了一杯白水。可想而知，明智光秀等人一定会认为岛津家久是不懂风雅的乡巴佬，但岛津家久却毫不在意。岛津家久在这次上洛途中，见到了性格各异的诸多名人，大大开阔了视野。

冲田啜、户次川之战

1578年3月，伊东氏被岛津氏逐出丰后。6月，岛津家久被转封为佐土原城城主、日向方面军总指挥官。这意味着在不久的将来，岛津氏必然与大友氏决战。10月，4万余人组成的大友军攻入日向。两军攻防的焦点为新纳院高城。岛津家久立即率领吉利忠澄、镰田政近、比志岛有国等人及进入高城协防。高城的岛津守备部队总人数约三千人。

虽然敌众我寡，但岛津家久却率部坚守了二十多天，并于11月12日呼应城外的友军，向大友军发起了猛烈的攻击，最后大友军大败而归。

岛津家久在岛津家统一九州的战役中做出了巨大的贡献，岛原的冲田啜合战和丰后的户次川决战更是岛津家久的代表作。1584年2月，岛津家增援有马晴信，与号称"五州二岛太守"的龙造寺隆信展开了决战。3月，岛津家久率领三千名士兵在岛原半岛登陆，岛津·有马联军共有五千余名士兵，而在岛原半岛上的龙造寺军则最少有两万五千士兵。岛津家久勘察了半岛的地势，决定在岛原城北方的冲田啜与龙造寺军决战。3月24日，岛津·有马联军和龙造寺军在冲田啜决战。岛津家久为了鼓舞士气，在大海前布下了背水阵。岛津·有马联军的士兵们拼命战斗，岛津家的伏兵战术和火枪战法也取得了很大的成果。而龙造寺军却因为地形缘故无法发挥人数的优势，再加上不必要的变阵和军令混乱，最终惨败而归，连总大将龙造寺隆信都在此战中阵亡。

1586年10月，岛津氏无视丰臣政权的停战命令，从肥后和日向一起攻入丰后。岛津义弘为肥后部队大将，岛津家久为日向部队大将。虽然岛津家久麾下的士兵数只有一万余人，大约为岛津义弘麾下士兵数的三分之一，但岛津家久的表现却毫不逊色。

12月，岛津家久率部包围了鹤贺城，此时救援大友军的丰臣军正好赶到。岛津军和丰臣军在户次川两岸布阵。丰臣军想要救援鹤贺城，必须渡过户次川。而丰臣军渡河之时，则是岛津军发动攻击的最好时机。为了确保胜利，岛津家久在丰臣军正面布阵，上游埋伏了500伏兵，下游埋伏了数千伏兵。

丰臣军首先渡河的是长宗我部军的5000余士兵，在长宗我部军渡河一半时，岛津家久下令全体出击。岛津军大获全胜，长宗我部军总大将长宗我部信亲当场阵亡。在追击战中，岛津军还杀死了十河存保。虽然战国时代豪杰倍出，但像岛津家久这样，在野战中杀死龙造寺隆信、长宗我部信亲、十河存保三位大名的武将却是凤毛麟角。

然而，秀吉率领主力部队在九州登陆后，岛津方意识到了自己已经毫无胜算。第2年4月，岛津家向丰臣秀吉投降。而递交降书的岛津家久却在和丰臣秀长会谈后不久，便突然病故。岛津家正史《岛津国史》中记载，岛津家久被丰臣秀长毒杀。但岛津家久在和丰臣秀长的会谈中异常恭谨，丰臣秀吉也打算封岛津家久为大名。也就是说，丰臣秀长并没有毒杀岛津家久的理由。如果岛津家久成为大名，岛津家则会一分为二，因此岛津家当时的家主义久才有毒杀家久的理由。不过这也只是一种推测，岛津家久的死因到现在依然没有答案。而家久的儿子岛津丰久则继承了父亲的勇武，在关原合战中名扬天下。


岛津家久的墓地


岛津家久的头盔

岛津家久（しまづいえひさ）：1547年—1587年。十五岁便完成了自己的初战。1561年，岛津家与肝付家的回坂合战中，岛津家陷入了苦战，家久的叔父岛津忠将阵亡，但岛津家久却异常勇猛，亲手杀死了敌将工藤隐岐守。岛津家降伏于丰臣秀吉后，岛津家久会见丰臣秀长后不久便暴毙，传说是被秀长毒杀。



□文/猴子

主机三国志

第八回 挑战者登场（后篇）

第三代的印记

作为任天堂一统家庭电子游戏业之后出现的第一个挑战者，世嘉在硬件方面堪称屡败屡战。直到Mark III推出之后，世嘉系主机才算是在业内有了一片立足之地。这台8位主机在日本反应一般，其中一个重要原因是软件的匮乏。当时世嘉没有正式导入第三方游戏制作的制度，大部分第三方都跟着任天堂混，加上FC的出货量远大于Mark III，所以这台主机上的大部分作品都是世嘉自己做的，很多都是移植自街机的名作，因此备受街机爱好者追捧。但是只靠打"街机移植"的宣传牌是不够的，世嘉在综合了当时开始流行的一些游戏类型（RPG等）和ACG元素，也在Mark III上开发了数部原创作品，其中最出名的就是《梦幻之星》了，这个系列是世嘉为尝试制作RPG游戏而迈出的第一步，现在很多名作都已经泯没了，它却依然在PSP上活跃。另外一部值得一提的Mark III作品是《北斗神拳》，虽然是版权游戏，但是做得素质很高，在日本一直人气不衰。虽然北斗题材的作品前后出过许多部，但是日本玩家们最认同的还是这部，可惜在中国这边知道的人不太多。毕竟人家的主机在日本都卖不出多少，中国玩家不熟悉也是没办法的事。如果哪位玩家对Mark III版的《北斗神拳》有兴趣，又不想玩PC模拟器的话，可以到wii上去玩VC版。

作为一家跨国公司，世嘉意识到，如果将自己的主机推向海外市场，取得的效益比日本本土要高。为了保证自己的主机在海外被玩家们认同，世嘉相仿任天堂，给Mark III主机换了个名字：Sega Master System，机器的形状也做了改变，颜色以黑色调为主，相比NES的"灰机"真是酷了很多。这台主机在欧洲的销量很不错，几乎赶上了NES，这也是世嘉在家用游戏主机界取得的第一次成功。在海外赚到这一大桶金之后，世嘉逐渐有了挑战任天堂的实力和底气，于是一个新的计划开始酝酿。

16 BIT的冲击

1988年对于游戏界来说，是FC的黄金时代。经过5年的发展，这台主机上已经具备了各种类型、各种厂商生产的许多优秀作品。在之前的3年里，超级马里奥、赛尔达传说、勇者斗恶龙、最终幻想这些作品已经形成了系列，而就在这一年，我们熟悉的魂斗罗、沙罗曼蛇、绿色兵团、赤色要塞等"老四强"也已经出齐了。对于日本和海外的玩家来说，任天堂主机的光芒似乎已经遮住了所有其他主机。但是就在这一年的10月29日，世嘉的16位游戏主机Mega Drive（MD）正式登场，以不算贵的价格（21000日元）向任天堂的发起了有力的挑战。MD的含义是这台主机的软件容量将以兆位（Mega bit）计算，这与任天堂主机最初支持的24KB相比多了好几倍。而铭刻在主机正面的巨大金字"16 BIT"则是在向任天堂和所有玩家们展示自己强大的机能。8位机主导的第三世代即将结束，属于16位机的第四世代，也在这一刻正式拉开了序幕。

1989年的1月8日对于日本的历史来说是个重要的日子。跨越半个多世纪的昭和时代随着天皇裕仁的去世宣告结束，新的年号"平成"开始沿用至今。而发售不久的MD主机也给日本的游戏业带来了新的气象。1988年的MD只有四款软件发售，而在这一年中，来自世嘉和其他合作方的软件攻略才正式展开。《梦幻之星2》、《超级大战略》、《Super Hang On》、《超级忍》、《战斧》，这些或移植或原创的作品，以美丽的画面、动听的音乐音效使玩家们耳目一新。而MD的音源芯片大部分是有YAMAHA提供的，所以后来初音系列的家用游戏由世嘉发行，不得不说世嘉和YAMAHA之间的因缘确实够长的。

与FC相比，MD具备的优势体现在多个方面：游戏的画面、声音都很优秀；主机自带的视频输出采用了RF+AV的设计，无论新旧电视都能很好地使用；手柄可以拆卸，更换更加方便，还支持耳机输出等等。这些设计中有很多在世嘉的前代主机上就出现了，但是MD的存在，才对FC构成了真正的威胁。此时的业界霸主任天堂已经稳坐头把交椅5年了，在任天堂看来，世嘉这样的挑战者其实算不上什么。因为早在一年之前，另一个财大气粗的电器公司就已经朝任天堂开战了。这就是以"日本电器会社"之名雄踞电器业界之巅的NEC。

二五仔做出来的游戏机

作为电子产品专业生产商，NEC在日本的影响力比任天堂大得多。早先年游戏机市场大混战的时候NEC就插过一脚，在IBM-PC远未普及的时代，NEC生产的"个人电脑"系列产品，就以PC的名义在市场上卖过好长一段时间，像PC-8801系列、PC-98系列等等，上面不乏各种限制级游戏。但是今天要说的这个PC-Engine（PC-E），与NEC生产的其他PC在硬件上没有太大关联。实际上，这部游戏机根本不是NEC开发的。

说来也怪，帮NEC代工设计和开发PC-E主机的，正是任天堂手下的得力干将——Hudson。要说这家公司出的《冒险岛》和主角高桥名人，恐怕在国内没有哪个TV游戏玩家会不知道。而《炸弹人》更是老幼皆知的名作，这些不用多说了。不知大家记不记得，当初有一个很出名的小游戏叫《爱的小屋》（Nuts & Milk），一般在很多合卡里都会出现的，也是Hudson的杰作，很多人不知道的是，这部1984年发售的看上去很不起眼的游戏，是任天堂主机上第一个导入了第三方制作制度之后推出的作品。这么算来，Hudson也是最早的第三方了。

以前我们说过，任天堂考虑到"雅达利崩溃"的前车之鉴，对于第三方的管理十分严格，要求所有与自己合作的第三方签约，按比例缴权利金，对于游戏业的健康发展起到了重要的作用。但是久而久之，任天堂对于第三方游戏商的压榨也开始变本加厉。举例说明一下，一张FC卡带的生产成本为1000日元左右，售价在5000-10000日元不等，除了光荣这种有实力坐地起价的公司之外，其他公司的游戏零售价格一般不会超过7000日元，小公司是没有能力独立生产卡带的，只能委托任天堂帮你做。任天堂每次都要从中抽走2000日元作为权利金。再刨除中间供货、零售商、运输成本、制作成本、宣传费用这些损耗，就算一个游戏能卖几十万份，最后获得的利润也所剩无几了。当时的业界就是这样，一边是第三方们累死累活挣不到几个稀饭钱，另外一边是高高在上的任天堂，只靠抽头就可以获利甚丰。这种不平衡的状况早晚会把第三方逼上绝路。于是下面一群不服气的小弟就开始拱火：我的钱有血有泪，凭什么你说拿走就拿走？

但是任天堂的意思很明确，要么跟我混，要么喝西北风去，反正游戏机市场就这么大，到处都是FC玩家，除了我，你能找谁去？不过霸道归霸道，任天堂还是对身边几个产能较高的小弟提携了一把，CAPCOM、KONAMI、Namco、Hudson、Taito和Jaleco都获得了特殊优待，只需缴纳小额的权利金即可生产卡带。不过抽头还是要抽的，少抽不等于不抽，所以几位小弟们还是不爽，毕竟跟人混不如另起炉灶，于是Hudson就开始打起了自己的小算盘：能另起炉灶固然好，但是老东家任天堂毕竟得罪不起，与其跟任天堂硬碰硬，不如找个厉害点的靠山，就算天塌下来也有它顶着。于是，有钱有实力的NEC被狡猾的Hudson拉上了船，它们乘坐的PC-E号豪华游轮，即将驶向任天堂的海域，在那里，一座巨大的冰山在等着它们。



调侃游戏，品味人生。

GAME BAR



本栏目征文要求：与游戏相关短文，1000字左右。业界评论、游戏点评均可。
投稿地址：dr@vgame.cn

水晶的回忆：FF4小说

终章

出了城门，吉尔伯特拉下了隐藏的开关，气垫船在黄沙的海浪中缓缓浮出。因为气垫船被隐藏在黄沙中因而在赤翼的轰炸中并无损坏。

乘坐气垫船我们穿过了暗礁群来到了蚁狮洞穴。蚂蚁的样子却有狮子般的体型，蚁狮真是一种神奇的生物。

"这里就是蚁狮的巢穴，而蚁狮的分泌物就是沙漠之光，沙漠之光的产生就和珍珠的产生原理差不多。不过他却比珍珠珍贵得多，我父王为了给母后治疗热病，亲自到沙漠中寻找经过千难万险才找到一个，这个气垫船也是当时造的。不过这次我们运气不错……"吉尔伯特望向了蚁狮锋利巨螯下的沙漠之光。

"可是，这么大的动物很危险吧。"莉迪雅藏到我身后，紧紧地抱着我的腿。

"没关系，蚁狮是一种温顺的动物。"说着，他从蚁狮的巨螯下去走了沙漠之光。"看，这很容易。"吉尔伯特举起了他的"战利品"，转向我们。这时，蚁狮忽然暴怒起来，举起巨螯攻击吉尔伯特，幸好吉尔伯特身手还算敏捷躲过了致命的一击。

"吉尔伯特，我来帮你！"我拔出剑冲上去。

"对不起塞西尔，我能应付！"吉尔伯特一个后撤远离了蚁狮的攻击范围，并以迅雷不及掩耳之势取下背后的竖琴。他的手指轻缓的在竖琴上滑动，美妙的音乐回荡在整个山洞。虽然我说不出是什么曲子，不过听了却有一种说不出的恬静与安适。这时暴怒的蚁狮也安静下来。

"真神奇呀，吉尔伯特！"我不禁为他的琴技感叹。

"这是我父王为我母后写的曲子。"

"不过，温顺的动物怎么会攻击你呢？"莉迪雅好像对这怪物的攻击心有余悸。

"或许是我们打扰了他的午觉吧。哈，哈，哈……"吉尔伯特和莉迪雅都笑了起来。可是一个问题却使我笑不起来，温顺的怪物无故攻击人，袭击飞空艇的怪物……这中间必有蹊跷……不过当前罗莎的病才是最紧要的！

我们乘上气垫船火速赶往凯波"罗莎，你要坚持住啊！"我心中默念。

我跪倒床边对罗莎使用了沙漠之光，罗莎发烫的额头渐渐降下温度来。

这时罗莎缓缓睁开眼"……是你吗……塞西尔……"

虽然使用了沙漠之光，可罗莎还没有完全恢复，说话还有些吃力。

"是我，罗莎！"看到罗莎醒过来我心里有一种说不出的高兴。"罗莎，你现在还很虚弱，还是赶快休息吧……"正说着，罗莎一把搂住了我哭了起来……

"……巴伦的人都说你死了……能再见到你……真是太好了……咳咳咳……"罗莎的并还未完全康复，依然咳嗽不止。抱着罗莎，轻轻抚着她的头，望着她的泪水，我却不知应该说什么好，很多种感觉涌到心头有高兴，也有悲伤，还有我也说不出的感觉……

这时我忽然想起另两位伙伴，我想起身为罗莎介绍一下，可罗莎把我抱得很紧我几乎站不起来……我只好示意罗莎松一下，这才站起身。

"这位是大漠孤城的吉尔伯特王子，是他冒险取来了沙漠之光。"我指了指吉尔伯特。

"谢谢您……"罗莎努力直起身，轻轻整了整头发。

"唔……不必谢我……"吉尔伯特害羞的摘下了羽毛帽。

"这个是莉迪雅，雾之村的召唤士……"我摸了摸莉迪雅的头。

"也谢谢你，小妹妹……"罗莎微笑着。

"大姐姐，不用谢。"莉迪雅也笑了。

"傻小子，没想到你真把沙漠之光带回来了。"照顾罗莎的老伯走了过来。

"罗莎的事多亏您了。"我对老伯鞠躬致谢。

"哈哈哈……谢我干什么。罗莎来了后，我好像又多了个女儿呢，挺开心的。既然你取回了沙漠之光，那么不知一个关于沙漠之光的传说你听过没有……"老伯神秘的微微一笑。

"什么传说？"

"在凯波相传，在这个广袤的沙漠，只有为了真爱的人才能找到沙漠之光，看来你……"老人笑而不语。

"唔……取回沙漠之光全靠吉尔伯特，我只是在其中帮了一些忙……"老伯的话一时是我有点不知所措，我只好将就回答。我不止一次在心里警告自己，我是一名黑暗骑士，是一个不知哪天就会死在战场上的人。我和罗莎在一起只会给她带来悲伤……可这时我不自觉的望了一眼罗莎。

"大伯……"罗莎害羞的低下了头，本来苍白的脸透出了点点红晕。

"哈哈哈……本来是个传说，你们真还给当真了。"老伯悠然的吐起了烟圈。

"哈哈哈……"大家都笑起来，快乐的气氛充满了整个屋子，罗莎的气色也渐渐好了起来。

从罗莎那里得知新赤翼队长高贝兹已控制了国王，现在仅法布尔的风之水晶还没被抢走。抢夺水晶中必然有着某种阴谋……不过要到达法布尔必须经过霍布斯山脉，可由于常年的积雪，厚厚的冰层已堵住路口。

"小妹妹，你能使用火焰魔法吗？"罗莎把目光放到了莉迪雅身上。

"对不起……不……不会……"莉迪雅好像在逃避什么。

"让我来教你行吗？虽然我不知道黑魔法怎样使用，但它的原理我还是明白的。"罗莎的脸上挂着微笑。

"对不起，我不能……"莉迪雅深深地低下了头。

"那好吧，我不会勉强你的。"罗莎没有丝毫生气，依旧微笑着。

我知道莉迪雅在逃避什么，我们在雾之村的事给她留下了阴影……使他格外怕火，因此她不愿使用火焰魔法。

大漠的夜晚，月光洒在地上显得很冷清。为了防止罗莎的病情有恙，我守在门口。

"塞西尔，你进来一下好吗。"我听到了罗莎的声音。

"怎么，你的病……"我疾步推门进去。

"对不起，塞西尔。我的病已经好多了，不过我想问问那孩子的事。"

"看来你也察觉到了……"

"那孩子在逃避什么，就像巴伦的你……那孩子到底经历了什么？请一定要告诉我"

"在雾之村国王交给我的炸弹指环炸死了所有的召唤士，而她母亲也因召唤出的雾龙被我们击败而……然后凯因也不见了，全都是我的错……"又一次那种挥之不去的罪恶感积满了，或许这种罪恶我一生都无法偿还吧……

"那孩子还有这样的往事呀……不过，塞西尔你也不想这样吧。那些死去的人不会因你的自责而复活，帮助活着的人才是你的责任所在。"她的眼神让我无法逃避。

"我……这样的我……"即使罗莎这样说，可我还是无法忘记那黑暗血腥的过去……

"塞西尔，你……"罗莎低垂的眼睛透出一股哀伤……

"那孩子的事交给我吧，我会开导她的。"她抬起头望着我，眼神十分坚定。

离开罗莎的房间，罗莎的还萦绕在我的脑际……

第二天罗莎的病已经大好，果然不愧为白魔法高手。一大早她带上干粮和莉迪雅一起去了沙漠，还叫我在晚上吃饭前去找她。这一天我们也不能闲着，我与吉尔伯特决定帮照顾罗莎的老伯干干活，以报答老伯对罗莎的照顾之恩。

不过……我承认干农活我实在不在行……习惯拿剑的我，拿起劈柴的斧子很不顺手，每根木柴不是被完全击碎就是被打得不见踪影……而吉尔伯特毕竟是王子，没有干过这些粗活，总是劈不开木柴……一上午，我们才劈了20根……

"你们是在劈木柴吗？！"老伯生气地用烟杆敲打



我和吉尔伯特的头，还好我带着黑骑士的头盔，可戴羽毛帽的吉尔伯特就惨了……

"还是看我的吧！"老伯撸起袖子，把斧子紧紧握在手中，闪亮的斧刃划出一道白影，木材完美的一分为二。不一会，劈成的柴已堆成小山。老伯擦了擦汗，开始对我们进行指导，有了老伯的指导我进步飞快。而吉尔伯特还是老样子，因此他的头上又挨了几下烟杆……虽然我想帮助他，可他婉言谢绝了我。

"昨天，我见到安娜了，她告诉我要有勇气！如果连这点事都做不来的话，就更不要谈勇气了。"汗水湿透了他的衣服，他的动作却没有停顿。

"可……安娜不是……"他的话令我疑惑。

"不知是梦还是现实呀……不过既然安娜已经这样说了。即使是梦，我也要找到属于我的勇气！"吉尔伯特说着，漂亮的将木材一劈两半。

是啊，勇气……我也需要勇气……

夕阳余晖，我和吉尔伯特把整个仓库的柴都劈完了，老伯也露出了满意的笑容。

是晚饭的时候了，我们动身去找罗莎。

出了城门，远远的沙丘上罗莎和莉迪雅的影子被罗莎的好长。

"该吃饭了！"我冲罗莎和莉迪雅招手。

"大叔！先吃我一个火球！"莉迪雅竟然发动了火焰魔法，不过这么小的火球我轻松躲过。

"看来你已掌握火的魔法了。"果然这孩子的潜力很大，正如泰拉所说。

"这还要多谢罗莎姐姐。"罗莎拉着莉迪雅的手，亲如姐妹。

"对了，我还有事……先回去了。吉尔伯特，你背我回去吧。嘻嘻嘻……"不妙……又是那种坏笑……

"唔……那，塞西尔先生和罗莎小姐怎么办？"吉尔伯特问。

"不要当电灯泡啦……"莉迪雅小声对吉尔伯特说了一句，然后就强制把吉尔伯特"骑"走了……广大的沙漠上，只剩我和罗莎了。

"吉尔伯特，等等我……"

"等等，塞西尔，陪我看看夕阳吧，打漠的夕阳很美呢。"

我和罗莎在最高的沙丘上坐了下来，无尽的大漠与天空相接的地方，夕阳缓缓沉下。这时罗莎轻轻靠在了我的肩上。

"塞西尔，咱们很久没有这样在一起了吧。"

"恩……很久了呢。对不起，自从我离开巴伦后就一直让你担心……"

"没关系，能和你在一起我真的，很高兴……很高兴……"说着罗莎竟睡着了，可能是和莉迪雅的训练太累了吧……这时已经日落，取而代之的是皎洁的月亮，两个交相辉映的月亮为我铺就了一条银色的道路，我轻轻抱起熟睡的罗莎踏上了返回凯波的方向，然而我却找不到我未来的方向……

【完】

□文／河北秦皇岛 陈慧泽



那年的那只小白

不知不觉，时间过了这么久了，恍若隔世，过去的种种。有多少记下了，有多少种感觉。思索着，人活着是为了什么：为什么活着。寂静的黑夜，杂乱的思绪，来往的人群，穿梭的车流，泛滥的霓虹。

渐渐的长大，越来越多的品味到了人们称之为【压力】的东西，怀恋起童年的草坪，怀恋起童年的无虑。

翻看着文件夹，看到了放置在最后的一部动漫--《蜡笔小新》。随手点开一集，一条名曰小白的狗狗以棉花团的模样出现在了我的眼前，随之，思绪在这无边的黑夜中绽放，回想起我所认识的现实中的小白。

初识小白是在一个夏日周末的中午。那日，被太阳公公照得满脸通红的我和一起玩洒水枪的好朋友们决定一起去腐败一下--买雪糕吃，对于七八九岁的小孩子来说两元钱的雪糕确实很腐败呢（笑）。

大家冲到了这附近在小孩子们嘴里广为流传的副食店里，一窝蜂的涌上了冰柜的旁边，指指点点的选这选那，那时候，真不知寂寞是什么滋味。

老板不在，自然是老板娘来对付我们这些小鬼咯~只见她手腕一发力，覆满冰箱的冰柜盖就被推开了，霎时间，冰霜的冷气让我不由得感叹科技的伟大。拿货、给钱，本应闪人，但是一条狗狗很乖巧的出现在了我的眼前。

这是一条大概才满月的家居狗狗，浑身基本色调白色，背上有几块淡黄色的毛发区。它径直走到我的面前，抬头望着我。

天生的，喜欢狗狗的我自然蹲下抚摸它头，边摸边问老板娘它的名字。

"它叫小白。"老板娘如是说。心中顿时欢喜开来，喝野原新之助的狗狗名字一样哦！

哟，请多关照！小白！

那日的太阳似乎也温和了起来。

小学的作业还真是多啊，但是每天我都会去看看小白，分点零食给它。每次去它总是喜欢围着我蹦蹦跳跳，晴天还好，遇上下雨的时候就惨了，直接给我"盖章"……为此挨过不少数落。当我发现小白是位MM的时候，很脑残的对它说："额，怪不得你不能变成棉花团啊~"隐约感到小白满脸黑线。

终于到了小学六年级，就要离开这渐监禁我六年青春的地方了，哈哈，不错。小白成熟了起来，而我也开始渐渐认识世界的现实面。

某日，L君问我："你玩过PSP吗？"我直接晕菜，完全不懂那是啥东东。那小哥故作神秘的叫我放学跟着他走，说是让我长长见识。

放学后，我们直接来到了报刊亭，他脱口问："《电子游戏软件》到了吗？"店主肯定回答并让我付了钱后，他将杂志递给了我，L君叫我自己看，然后就闪人了。

耸耸肩，这里离小白很近，于是我大步流星的去找小白玩了。我不会知道这本杂志会成为我每月必买的书刊之一。

就这样，小白依然小白，而我变成一个闯关族，了解到了很多游戏方面的事情，常常跑去租机店去玩游戏。这又是另一个故事了，点到为止。

又是一个炎热的夏天，学校放假了，花了两个星期突击作业，剩下的时间自然是好好打游戏咯~那时，我刚好买了一台翻新的GBA（不是BOSS坑我，是我图便宜……）。天天闯关熬夜，呵呵，这期间，我很久没去看望小白，现在想起还是感觉过意不去啊……

终于，打完N款游戏后，我想起了小白。

"很久不见呢，小白。"我默默对小白说着，小白舔着我的手，想像以前一样跳起来跟我玩，但是却没有成功。我一惊，仔细一看，原来小白怀孕了啊。

这之后，我每天都来看它，它看起来很好，就像不想我担心一样。

又开学了，成堆的作业铺天盖地。游戏依然是我的好友，GBA被家里人发现并收缴了，好在自己又买了GBA SP，不然肯定会逃学的说，阿门。

日子不平不淡的过去了，朋友们都在改变，我在小学就有的小胡子更加昌盛，越发的大叔了（笑）。

小白终于临盆了，我赶到的时候已经成功的生下了三只小宝宝，母子平安。小白的眼依然神采奕奕，这让我很放心。我央求家里人让我养，结果没有成功，只有眼睁睁的看着小白的宝宝被别人领走，那时很怨念的说。讽刺的是，我家没过多久就遭遇了小偷，IBM的本本被偷走了，残念。一周后，我家就来了一位新成员--一只猎犬。当然，我们相处得很好，而且没有小偷再来光顾过，我们同吃同睡了一年，它和小白也是好姐妹呢！猎犬最后被送走了，很可惜。好了伤疤忘了疼。我是这样想的。

初二的下学期，我买了二手的小P1000，很好，玩得很开心，小白也像往常一样和我嬉戏，一切看起来那么的和谐，那么的安宁。

初三了，我的成绩不好，因为我偏科，为了稳妥起见我家里人安排我读大专。这期间，我入手了PSP2000和NDSL。

DS有的蜡笔小新游戏全部都放进了记忆卡里，有时会给小白看，小白自然不鸟我……

初三下学期，就算再不乐意也得开始看书了，我的游戏机家里人企图全面收缴，但是我藏得好，他们一直没找到。

由于很忙，所以那段时间都没有好好看过小白，为数不多的几次也只是远远的路过。小白老了。我心里说。

成绩下来了，我上了大专，没有感觉，依然很机械。（之后因为种种原因我又回来了，原因？以后可能会揭晓吧~）

踏上了去学校的旅途，却没有好好和小白见上一面，很不好受。

一晃，一个学期，回到那家店铺门前，招牌换了，旁边开了家西式糕点店，景物有新有旧，而我想看到的……一直没有出现。

本想询问老板娘小白是否安好，但我放弃了，我害怕听到我最不愿意听到的答案。

对这本本的屏幕我敲下了这段文字，轻轻抚摸剃掉胡子的下巴，听着与过去相关联的歌曲，感觉说不清。长时间的没有敲下一个字，因为思想已经停滞。物是人非，时间是最无情的杀手，心中淡定，看破多少浮云。昔日的不成熟已经渐渐被理智替代。慢慢学会淡定与低调，这个社会是靠实力决定一切的。而梦中的童话，出现的话请好好珍惜，因为那会诞生很多回忆。就像，小白给我的回忆一样。

【完】

□文／贵州 文博





烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题
出题老师：213不是罪
题目1：续作真的有诚意吗？

出题老师：预言家
题目2：玩家玩游戏，还是游戏玩玩家？

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

作文题目：续作不等于有诚意

首先，"续作"和"诚意"是两个完全不相关的东西，不能单纯说"续作"有没有"诚意"，而要先看"续作"是为什么而做的以及做得怎么样。同样是格斗游戏，《KOF12》就没有诚意，《街霸4》就有诚意，因为前者时间仓促，后者韬光养晦。同样是赛车游戏，《山脊7》没诚意，《GT5》就有诚意，因为一个骗首发，一个为理想。什么东西都是有好有坏，关键看续作在开发的时候是不是保持着认真的态度，真正想做一款超越前作的东西出来。如果纯粹是为了借助前作的高销量，来再捞一笔钱的话，相信大家以后也就不会继续花冤枉钱了。

作文题目：力的作用是相互的……

不得不承认，有很多游戏都是在玩儿人的。例如《忍龙》，想通关吗？先把自己修炼成高手吧，别指望游戏人物可能通过升级变得很牛X。另外还有很多折磨人的刷道具、找隐藏等设定，我觉得都属于玩儿人的游戏。至于奖杯和成就控们，就是甘心被玩儿的人群吧。其实不管怎么样，只要大家愿意就行，管他谁玩儿谁呢？不过就我个人而言，我是绝对不会让游戏玩儿我的！要是碰上太难的，干脆就金手指。一般动作游戏也都是从简单单独开始玩，如果觉得自己水平可以，再去挑战高难度。可能有人会觉得游戏编辑应该有点出息，但我坚定地认为：何必跟游戏较劲呢？玩游戏本来就是要让自己放松的嘛。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

作文题目：所有续作的出发点都是好的

游戏质量好坏其实和原创、续作关系不大，不过游戏续作的开发团队要经受更大的压力，不管怎么样都得和上一作进行比较，我们改变风格，玩家有可能说你们偏离轨道，我们继承前作，玩家有可能说你没有创意，除非是内种精神领袖型的贺岁游戏，大家都是不管三七二十一掏钱就买，只图粘粘喜气。所以只能说新团队轮上续作是点儿背，续作游戏到底做的怎么样还得自己用眼睛去看、用耳朵去听、用手去玩，每个人的喜好不一样，你不喜欢的续作没准儿别人就乐得屁颠屁颠儿的，这只是个人喜好，和游戏无关，也不用对号入座看人脸色。

作文题目：大脑是人体最重要的器官，但这是哪个器官想出来的呢？

现在的学生、劳动者玩游戏的时间明显少多了，因为我们选择的空间大了，本来嘛，玩游戏就不是吃饭睡觉内样儿必需品，我听过很多"这不是人玩游戏是游戏玩人"这样的说法，不过大多数都是表达一种愤慨的心情，对游戏不满，客观上讲，人是应该有话语权和选择权的，不过有时候我们发现游戏玩人的事实之后还是要继续、无奈地被玩儿下去，我天朝大国子民表示，对这种奇怪现象早已见怪不怪。有时候是人玩游戏，有时候是游戏玩人，没人愿意被玩，但是有时候就是得面对这样的无奈，个中滋味就只有当事人才能体会了。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

作文题目：远离三四五，努力尝试原创

这阵子小熊一直在纠结于买不买原创游戏，看看柜子里面塞满的游戏，九成以上都是续作，我称之为"三四五"系列，其实不能经常尝试原创游戏还有一个主要原因就是钱包太瘪，如果我用三四百大洋去买一个游戏，当然是买有口碑的游戏，而这类游戏百分之九十九都是某游戏的续作，其实我很厌恶自己这样子买游戏，所以最近在刻意的去改变自己，尽可能去买些自己之前没有接触过的游戏，或者是完全原创的，比如刚刚入手的《征服》，还有明年的《凯瑟琳》等等，原创作品没人支持是一件很可悲的事情，因为没有人去支持所以原创才会越来越少，厂商才会倾向于炒冷饭出续作不停的啃食自己那仅有的本钱，不好不好~

作文题目：作为一个奖杯控，熊鸭梨很大！

这是一个老生常谈的话题，究竟是人玩游戏还是游戏玩人，我想大多数人都会选择前者，但是也有很多人正在变为后者，有很多时候，我就是这样子被游戏玩的可怜虫。作为一个奖杯控，利弊很明显摆在这里，如果一个游戏的奖杯设计很合理，那么会帮玩家更全面的游玩，弊就是现在太多的奖杯控是为了奖杯而游戏，买自己根本不爱玩的奖杯神作刷，我前阵子也干过这事，说实话那过程真的很恶心，后来直接放弃了，不喜欢的游戏奖杯再怎么简单终究还是不喜欢，这种游戏对我来说没有价值，虽然奖杯进度因此会变慢，但看着奖杯列表都是自己因为真心喜欢而达到100%的感觉，很舒坦！就算被游戏玩，只要舒服就可以。

考生姓名：赤银　烤号：αPTX4869　学校：特务支援课

作文题目：好就出，不好不如别出

好的游戏自然盼着它出续作（像是鬼武者、怪物猎人它死活不出），而有的作品由于容量或是发售时间等原因，厂家有意将剧情不在一作之内完结（像是波斯王子时之沙三部曲、指环王三部曲），这都不是身为玩家的我们可以左右的。确实，游戏的续作有不少没有前作质量高，或许是因为玩家被前作的高质量惯坏了，无法接受续作的没有进步。但是由于对前作有爱，人们还是不免对续作弃之不舍，哪怕食之无味。而能够继承前作光荣传统的续作自然是人们所迫不及待希望看到的，是否有诚意，还是要看各个厂家是否认真对待。至少对于玩家来说，我们是诚心诚意的期盼着喜欢的游戏出续作的。

作文题目：喜欢玩游戏的玩游戏，喜欢被游戏玩的可以被游戏玩

我越发觉得这些问题很多都是不一定要较真出一个肯定答案的问题，很多时候，从不同的角度看待同一个问题得出不同的结论才是正常。很遗憾我评分的时候或许喜欢一竿子打死，可考虑问题时却时常无法认定一条道走到黑，优柔寡断是我的缺点吗？好吧，说回本次的问题。游戏就是用来玩的，但是有的人喜欢被游戏玩又未尝不可呢？每人都有自己生活的方式，何必在意他人？玩得开心就好了。

考生姓名：肥皂　烤号：16:12:17　学校：阿卡德米学园

作文题目：貂不足，狗尾续

游戏厂商和玩家们看待一款游戏的出发点绝对不尽相同，厂商以市场收益为根本，而玩家则以游戏的可玩性和耐玩度为标杆。双方的立意不同，也就直接导致了对一款游戏作品的评判标准不同。厂商看到了某款作品在市场上取得的良好反应，即会将续作计划提上议程，即使前作的剧情已经完结，那么续作仍然会以狗血剧情的模式出现。而玩家则不然，大家等待的是一款真正的高素质游戏，而不是一个游戏名称或游戏品牌那么简单，因此，玩家对于一款续作的评判标准要高上许多。即使不能够超越前作，最起码也要和前作的制作水准相持平才能够让玩家感到满意。不过令人感到惋惜的是，有多少名作又是因为厂商为了追求短期内的经济效益而被"狗尾续貂"所断送呢？

作文题目：哲学的思辨

书到用时方恨少，肥皂只怪自己大学时没有选修好哲学学科。哲学家黑格尔提出思维与存在的同一论，他的精神哲学强调研究观念由他在回复到自身。由此受到启发，回顾我的游戏生涯，刚刚接触游戏时是我在玩游戏，可是渐渐的我发现自己被游戏玩了，而后随之自身成长在和游戏之间我又开始掌握控制权了。对我印象最深的莫过于当年《电软》封底的一句话，"闯关族大闯关，若无足够的智慧冲不进来，若无足够的沉着闯不出去，能进能出方为大英雄大豪杰……"其实玩游戏也是一种哲学上的思辨，要求我们必须要有足够的大智慧。



以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：谈谈你对《真三国无双6》和《战国无双3Z》的看法，你觉得它们会拯救无双吗？

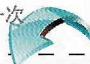
先向外折一次



话题2：你觉得谁会成为年末商战的赢家？有哪些年末发售的作品是你最关注的？

（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）

再向外折一次
放进信封





北京市东城区安外邮局75号信箱

100011

GAME SOFTWARE VOL.287
电子游戏软件 编辑部 收

寄件人

来信类型：□闯关族的家 □龙哥热线 □投稿 □应聘 □其他



您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR287.doc 下载电子回函，
填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

DR@vgame.cn

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：
性别：
年龄：
职业：
电话：
QQ：
邮编：
地址：

☐ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。
对自己的简短评价：

我有话要说：［闯家留言榜］
（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
☐ 非常漂亮 ☐ 风格一贯 ☐ 略显呆板 ☐ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
☐ 很有创新，内容丰富 ☐ 进化不太大 ☐ 做得远远不够

3、您对本期卷首3DS专题的看法
☐ 评析非常细致专业 ☐ 评论的还不够犀利 ☐完全不专业

4、对本期新作介绍的评价
☐ 内容丰富、图片漂亮 ☐ 游戏数量略少 ☐ 喜欢的游戏不多

5、对本期漫画连载的评价
☐ 画的很有意思，支持 ☐ 画风或选题不够理想 ☐ 希望换掉

6、闯关族的家
☐ 内容丰富多彩 ☐ 回答方式不习惯 ☐ 还需加页

7、龙哥热线
☐ 问题回答得很详细 ☐ 问题选择欠妥 ☐回答不够准确

8、攻略（黄金太阳 漆黑的黎明）
☐ 流程详细、非常实用 ☐ 感觉一般 ☐ 根本不玩这个游戏

9、攻略（战神 斯巴达之魂）
☐ 清楚明了、十分喜欢 ☐ 内容上还有欠缺 ☐ 根本不喜欢

10、攻略（神鬼寓言3）
☐ 作为入门攻略非常不错 ☐ 内容有点少 ☐ 不玩这个游戏

11、特别策划（你是御宅族吗？）
☐ 选题独到，内容风趣 ☐ 想法不错，水平欠缺 ☐ 不喜欢

12、对于《电软》举办WE比赛的看法
☐ 大力支持 ☐ 希望举办地点更多 ☐ 期待奖品更好

本期奖品

填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，请填写真名和详细地址，否则奖品无法邮寄。本活动奖品定期会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）



怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



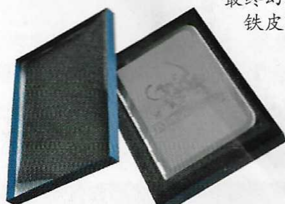
动漫游戏手办
（图片仅供参考）



游戏主题棒球帽
（图片仅供参考）



游戏主题T恤衫（图片仅供参考）



最终幻想主题
铁皮笔记本



Hello Kitty 主题阳伞

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2010年11月下
绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

戴拉的冒险(PS3/XBOX360) 大金刚国度 回归(will) 传奇米老鼠(will) 格斗解禁(XBOX360) 混血战士(XBOX360在线) 杀戮地带3(PS3) 王者天下 一骑斗千之剑(PSP) 索尼克 自由竞速(XBOX360) 电子世界争霸战 进化(全平台)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《征服》超高速战斗快感
《战神 斯巴达之魂》一切混沌的开始
《火影忍者 终极风暴2》燃烧吧！火之意志

●同人恶搞

《合金装备》

●游戏试玩

《极品飞车 热力追踪》
《魔人 帝国陨落》

●特别收录（光盘内附赠内容）

《荣誉勋章》原声音乐
《毛线卡比》原声音乐
《神鬼寓言3》原声音乐
NDS游戏ROM《黄金太阳 漆黑的黎明》
PSP游戏ROM《战神 斯巴达之魂》
等精彩内容（详情请见光盘内）

20Min 《传奇米老鼠》强大画笔拯救世界 《杀戮地带3》热血沸腾的战斗

以迪士尼著名卡通人物为主角的《传奇米老鼠》是Wii平台的独占游戏。早期的迪士尼角色兔子将在本作中出现，并将掌管黑暗世界。游戏将以绘画的形式，去除“幻象污点”的入侵。这款游戏的场景偏向于阴暗、幽郁的风格，这跟迪士尼动画在我们脑海中的印象有所不同哦。《杀戮地带3》是《杀戮地带》系列第四作，同时也将是系列中首次同时支持MOVE和3D显示的作品。玩家将体验到更多变的极端场景和更多的枪支。系统方面，本作将继续加强近身搏斗系统，瞄准系统将会进行修改，使之更接近于标准的射击类游戏。玩家们敬请期待吧！

13Min 《征服》超高速战斗快感 《战神 斯巴达之魂》一切混沌的开始 《火影忍者》燃烧吧！火之意志

《征服》的游戏背景设定于人类已殖民宇宙的未来，玩家在游戏中扮演身着强化反应服的国防部特派员，协同军方前往宇宙殖民地展开作战。《战神 斯巴达之魂》游戏发挥PSP 的效能极限，提供更细致的场景、更壮阔的景深、更精彩的游戏内容及武器系统和新的魔法，相信会给玩家带来不同的游戏体验。《火影忍者 疾风传 终极风暴2》游戏继承了前作的系统，玩家除了能自由选择心仪的角色进行对战，还能再选择两名角色充当援助人物，组成3人队伍作战。玩家们，一起出发吧！

5Min 《毛线卡比》超赞原声音乐

可爱风格 2D 横向卷轴动作游戏《毛线卡比》是继 2000年登场的《星之卡比 64》之后，睽违 10 年再次在家用主机上登场的《星之卡比》系列最新作。本作采用以拼布艺术风格表现的独特绘图技巧构成画面，感觉十分温馨可爱。卡比这次拥有了毛线编织能力，让他能自己制作具备攻击能力的载具、本次光盘中还赠送出《毛线卡比》的原声音乐，本作的音乐那是绝对给力！不管是旧曲的重编还是全新的曲目，都相当悦耳动听，配合着整体清新可爱的风格，在游戏进行过程中玩家的快乐指数可是会翻倍的喔！

10Min 《黄金太阳》游戏赠送

《黄金太阳 漆黑的黎明》是过去GBA主机上最著名的RGP游戏，曾受到大量欧美玩家和国内玩家所喜爱，这次最大的革新就是3D化的游戏场景，重现了我们所熟悉的各种召唤兽重制的壮观画面，定能唤醒你在GBA时代的感动！继过去《黄金太阳：失落的时代》讲述前作主人公们最终解开“黄金太阳”的封印拯救了整个维亚德世界之后的故事，新的主人公们将在新生的世界下展开新的冒险。而本期《电击收藏》的光盘中也收录此款游戏，赠送给各位玩家们，以方便各位游玩。

15Min 《极品飞车 热力追踪》警匪追缉 《魔人 帝国陨落》与魔人共同作战

本次游戏试玩有《极品飞车 热力追踪》和《魔人 帝国陨落》，其中《极品飞车 热力追踪》中有警察模式和飚车族模式，本作回归到类似《极品飞车 最高通缉》的玩法，让游戏的刺激程度提升不少，特别是担任警察的一方还能使用各种技能来缉捕飚车族，大大提升了游戏可玩性。而《魔人 帝国陨落》是一款以奇幻世界为背景的动作冒险类游戏，游戏独特的美术风格与关卡设计很是吸引人，游戏中，玩家会与魔人一起进行冒险，魔人还会给玩家提供很多的帮助哦！那么就让我们一起来体验游戏的独特玩法吧！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

